POWER UNLIMITED

HET GR… ELUX

XBOX 360
LINE-UP 2011

BATTLEFIELD 3
SCHOKKEND! IN ALLE OPZICHTEN!

GAMEN MET DE 3DS
DE DIEPTE IN!

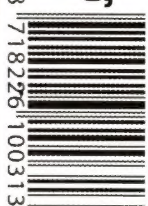
YAKUZA 4
VINGERKOOTJES TELLEN

DE DRIE J'S
OVER DE MP VAN KILLZONE 3

HOMEFRONT

PLUS: SHOGUN 2: TOTAL WAR IS OVERWELDIGEND • DRAGON AGE 2: FUCKING STERKE RPG • SONY BEZORGT ONS EEN HEET 2011 • LINE-UP NAMCO BANDAI • NAAR DE KAPPER IN TESTDRIVE 2 • GLORIEUZE TIJDEN HERLEVEN IN MORTAL KOMBAT • TOP SPIN 4 EN VIRTUA TENNIS 4: GAMES MET BALLEN • LEKKER KLEUREN MET DE BLOB 2 • L.A. NOIRE IS GEEN SPELLETJE • NIKS TE VIEREN IN THE 3RD BIRTHDAY • GRIEZELEN OP JE IPAD MET DEAD SPACE HD • FINAL FANTASY DISSIDIA 012 • DARKSPORE • THE WITCHER 2 • LEGO STAR WARS: THE CLONE WARS • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
APR.2011
BP € 3,95



HUB UITGEVERS

황제에게 영광을!

친애하는 동포 및 전사 여러분. 드디어 우리가 세상을 정복할 때가 왔습니다! 서구 자본의 더러운 영향이 세상에서 사라질 때 순수한 한국 정부가 세상을 지배하게 될 것입니다. 우리를 믿고 함께하는 자들은 영광스런 미래를 맞을 것이고, 믿음이 없는 자들은 이승은 물론 저승에서까지또 지속되는 영원한 형벌을 받게 될 것입니다.

지구를 어지럽히는 더러운 힘은 저 깊은 근간까지 뻗쳐 있습니다. 당신은 신세계의 명예로운 시민으로서 우리를 불신자들로부터 구원해 내야 합니다. 여기 제시된 예는 스페이드 에이스의 멸망에 대한 것으로, 이 수상한 작자는 닐스 로든부르그 (Kim-Ahn Jok-Brok) 라고 불리며 보잘 것 없는 출판사의 운영인입니다. 하지만 적은 트럼프 카드를 더 많이 가지고 있고, www.pu.nl/beteretoekomst 및 PU TV 같은 채널을 통해 사악한 메시지를 전달하려 한다고 합니다. 그래서 저희는 벌써 몇 년 동안 인터넷 검열 및 이와 같이 반정부 비판에 사용되는 악성 채널의 금지를 위해 싸우고 있습니다. 위 채널에서 수상한 내용을 발견하면 반드시 저희에게 알려 주시기 바랍니다.

보다 나은 미래를 꿈꾸며,



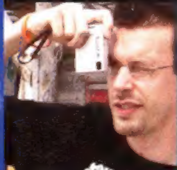




DE REDACTIE

De rol van social media groeit met de dag. Twitter en Facebook hebben zelfs een belangrijke bijdrage geleverd aan de omwentelingen in de Arabische wereld en Noord-Afrika. Vanzelfsprekend zijn ook de PU-redacteuren actief op dit gebied, en kun je hun ongetwijfeld uiterst boeiende levens tot in details volgen. Toch?

@JEROENRODING



Of ik aan social media doe! Natuurlijk doe ik dat! Ik tweet als een malle, over van alles en nog wat. Maar ik probeer het een beetje te doseren, zodat ik niet iedereen onderspam die mij volgt. Helaas lukt me dat niet altijd tijdens grote evenementen zoals E3, Gamescom en andere persevents. Verder probeer ik zo nu en dan mijn Facebook bij te werken. Alleen Hyves vermijd ik als de pest. Verder gebruik ik Twitter als nieuwsbron, zo ben ik altijd lekker snel op de hoogte van de laatste ontwikkelingen. O ja, we hebben ook een PU account hè; effe volgen allemaal dus: www.twitter.com/powerunlimited.

@GKJJ



Het grappige is dat ik privé niks heb met sociale media. Ik heb niet echt behoefte mijn privé shit online te gooien en snap ook niet waarom pubers halfnaakte en/of bezopen foto's van zichzelf online gooien terwijl die gegevens nog eeuwen terug te vinden zijn. Wordt straks leuk solliciteren... Als middel om als 'JJ de gamejournalist' met gamers te communiceren, is met name Twitter echter te gek. Want als al die gasten me allemaal zouden gaan bellen...

@MAARTENBLONK



Ik Twitter en Facebook onwijs veel! Eigenlijk is het de vreemdste zaak van de wereld. Sommige mensen houden via Twitter een open MSN-gesprek dat voor al hun volgers leesbaar is, en anderen vinden het nuttig om te vertellen wat voor wc-papier ze gebruiken, en hoe vaak! Ondanks alle ongein en bullshit die er verkondigd wordt op social media kanalen, schept het toch wel weer een soort band en krijg je brekend nieuws het eerste binnen via je tijdslijn. Je moet het alleen wel met een korreltje zout nemen, want DJ Tiësto is volgens Twitter al meerdere malen gestorven afgelopen jaar...

@JURJENT



Hyves en Facebook heb ik nooit zo begrepen. Ik ben erop aanwezig, en dat is het. Twitter vind ik echter geweldig. Zo kan ik een beetje bijhouden waar iedereen mee bezig is, zonder ze semi-geïnteresseerd te vragen waar ze mee bezig zijn. Voor een van nature ietwat asociaal wezen als ik zijn die sociale media echt een uitkomst. Wat mijn eigen tweets betreft, moet ik wel altijd bedenken dat ik ze niet stuur naar de twee of drie mensen die ik in mijn hoofd heb, maar naar de hele wereld. Dus probeer ik dronken Twitteren zoveel mogelijk te beperken. Of dat lukt, kun je zelf volgen: mijn uiterst geheime naam op Twitter is JurjenT.

@WOUTERBRUGGE



Twitter gebruik ik om te schreeuwen, mijn mening over films te spuien, een beetje met lezers te lullen en af en toe een losse opmerking over games het interwebz in te slingeren. Op mijn eigen Facebook doe ik niet zoveel, maar de PU Facebook wordt steeds boeiender en die hou ik nauwlettend in de gaten. Sowieso gaat de PU social media steeds harder knallen. Zorg dat je die shit volgt!

@GKSTEVEN



Tja, ik ben niet zo consistent met die shit. Twitter vind ik eigenlijk geen zak aan. Ik heb wel een account maar ben de laatste tijd aan het slacken. Facebook vind ik vooral leuk als ik een kater heb. Maar dat gebruik ik privé, dus om eerlijk te zijn voeg ik daar nooit mensen toe die ik niet persoonlijk ken. Je mist overigens niets, want ook daar slack ik redelijk. Kortom, ik doe aan social media, maar ben geen grootverbruiker.

@JANMEIJROOS



Ik probeer mijn slordige 4000 volgers op Twitter dagelijks van hete gamenieuwtjes te voorzien en op de hoogte te houden van leuke prijsvragen. Dat is tof want je bouwt een soort van band op met gelijkgestemden. Tegelijkertijd volg ik zelf ook veelal internationale personen uit de biz. Het is vooral leuk als die onbewust uit de school klappen en het nieuws op straat komt te liggen. Ik zit ook op Facebook maar ben daar niet heel actief moet ik bekennen.

ED



In dit opzicht ben ik misschien wel de cliché ouwe lul. Ik heb weliswaar een Hyves pagina, maar die hou ik nauwelijks bij, ik MSN, maar da's alleen voor werk, en verder doe ik niet mee met al dat getwitter en getwetter. Misschien is het 't gevoel dat het tijd kost die ik niet heb, of dat ik er van overtuigd ben dat ik een volkomen oninteressant leven leid... maar ik heb niet de minste behoefte mijn 'boeiende belevenissen' met iedereen te delen: "Sta op de bus naar huis te wachten, straks aardappels met bloemkool. Zin in."

IEMAND MOET HET DOEN

Tja, dan mag je misschien een stoere jongen van bijna twee meter zijn. En dan kun je er nog wel heel serieus bij kijken. Het blijft natuurlijk een stupide gezicht als je als (bijna) volwassen kerel in de huid kruipt van een meedogenloze SOCOM-marinier... met een rode plantenspuit in je klauwen! Een typisch geval van 'iemand moet het doen' dus, daar tijdens de Sony PlayStation Experience (zie pag. 30).

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Deze maand, met Homefront op de cover, moest ik regelmatig terugdenken aan een van de mooiste tripjes die ik ooit dankzij PU heb mogen meemaken. Acht dagen naar de World Cyber Games, die in 2003 in het Zuid-Koreaanse Seoul gehouden werden. Ik weet nog dat ik er destijds zo van heb genoten, dat ik tijdens die trip geen moment heb gedacht aan mijn eigen 'homefront'.
Ennuuuh... die Zuid-Koreanen zijn heel aardige gasten, hoor.
ED



LAGUNA WORDT MÉGANE

Buitenstaanders zouden het wellicht als 'een stapje terug' kunnen beschouwen, maar iedereen die Ed's splinternieuwe Renault Mégane Série Limitée Bose heeft gezien, is vol ontzag over dit zwarte monster.
We gaan hier niet alle opties van de auto opsommen, dat doet Ed al ongeveer drie keer per dag, maar het feit dat je je 'handsfree card' slechts in je zak hoeft te hebben om de auto te kunnen openen, sluiten en zelfs starten, is toch wel erg vet en handig. Handig is ook de elektronische handrem, maar hoe die precies werkt, is Ed nog niet helemaal duidelijk...



WOUTER SPORTIEF?



Deze foto werd ons opgestuurd uit San Francisco waar Wouter verbleef voor een kennismaking met de Xbox 360 line-up. Alleen hadden we geen idee op welke sportieve uitdaging onze Veendammer nou zo enthousiast stond te wachten. De een gokte op wielrennen, een ander op kanovaren, maar Maarten, die zeker wist dat Wouter alleen enthousiast wordt van activiteiten waarbij hij zelf niet hoeft te bewegen, kreeg natuurlijk gelijk (zie pag. 20).

NIEUWE REIKO

Ondanks dat de E3 er al over een dikke twee maanden aankomt, staat dit nummer bol van de line-up evenementen waar we deze maand voor werden uitgenodigd. Ook Namco Bandai kon niet wachten om wereldkundig te maken wat we dit jaar allemaal van ze kunnen verwachten. Op pagina 36 en volgende lees je hier alles over, en wordt duidelijk dat Jan en Maarten heel wat toffe shit gezien hebben. Over de nieuwe Ridge Racer had het tweetal nog zo hun twijfels, en met name Maarten was van mening dat ie die 'nieuwe Reiko', die van schattig meisje is getransformeerd in een geile chick, toch eerst nog eens wat beter uit moest checken.



COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

COLLAGE

Beste PU,
Ik lees jullie blad elke maand en kan dan ook nooit wachten tot de volgende PU uit is. Ook ben ik sinds een paar maanden abonnee zodat ik niet meer naar de winkel hoef te lopen. Maar goed daar gaat het nu even niet om, ik heb deze collage gemaakt omdat ik jullie blad helemaal geweldig vind. Ik ben er lang mee bezig geweest, maar na een tijdje knippen en plakken kwam er dus dit uit. Ik heb alle redacteuren erop geplakt (Sommige vaker dan andere). Ook heb ik de letters van de World of WarCraft Cataclysm Cover van de PU 205 erop geplakt. En natuurlijk het Power Unlimited Gold tekentje. En nu moeten jullie niet denken dat ik al mijn PU's heb verknipt want nee, ik heb er ondanks dat ik al abonnee ben, iedere maand eentje bij gekocht



in de winkel om te gebruiken voor de collage zodat ik mijn PU collectie toch heb kunnen houden.
Ook vind ik de bijschriften die jullie plaatsen geweldig, ik lees altijd eerst de bijschriften voordat ik aan de reviews begin.
Ik hoop dat jullie mijn collage leuk vinden!
Patrick Klokgieters | Internet

Wie zo'n collage maakt, moet even in het zonnetje worden gezet. Dus ga maar even bij het raam staan Patrick, je verdient het.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing bete-kent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



PS3 OF XBOX 360?

Beste PU,
Ik zit eigenlijk al een tijdje met een dilemma. Ik leg het allemaal wel eventjes uit.
Het begint allemaal op 5 maart 2010, je raadt het al, de releasedatum van BFBC 2. Ik (pas 14 jaar oud dus nog niet zo veel geld te besteden) ren naar de winkel, pak het eerste beste exemplaar, ren naar huis en stop hem in mijn pc. Toen begon eigenlijk alle ellende. BFBC 2 is klaar met installeren en ik wil de eerste missie gaan spelen. Ik druk op new game, en dan start en WTF, HOLY CRAP, heel het spel sluit af!?
Nou ja, laat ik dan maar de multiplayer gaan checken. Wajoo, volgens mij doet ie het dacht ik, maar weer sluit die af naar het bureaublad. Ik heb er alles aan gedaan om hem te laten werken maar het lukt niet. Blijkt mijn Chipset niet goed genoeg te zijn. Fuck, wat moet ik nu? Ik heb immers geen geld meer! Dan maar weer MW2. En nu, bijna een jaar later, heb ik ineens een helder moment. Ik heb het gewoon gehad met de pc. Ik koop wel een nieuwe console! En nu komt eigenlijk mijn vraag, welke console moet ik aanschaffen? Xbox 360 of PS3? Of denken jullie dat er binnen 1 jaar weer een nieuwe console uitkomt?
Ik hoop dat er over een maand of 2/3 een nieuwe console bij mij thuis staat!
Een hopeloze, 14 jaar oude, gamer die het even niet meer weet!
Tom Ketels | Internet

Misschien dat er in 2012 een nieuwe Xbox verschijnt, maar een PS3 sowieso niet. Gezien het huidige prijsniveau doe je geen miskoop als je er nu een koopt. Kijk naar de genres, specifieke games die je per se wilt, en laat daar je keuze vanaf hangen.

SCHOKKENDE ONTDEKKING!

Beste PU,
Na jaren van PU lezen ben ik tot een schokkende ontdekking gekomen. Jurjen, onze grappige Nintendo-fan uit het oosten des lands is eigenlijk... Bill uit Wie Is Het? (zie bijlage). Dat sikje, die wangetjes, het kale hoofd... dat kan toch niet anders? Wel zou ik graag willen weten hoe Jurjen deze machtig mooie cameo heeft weten te bemachtigen in dit topspel ;)





Met vriendelijke groet,
Martijn | Internet

Bizar! Zo wordt Ed wel eens vergeleken met de schrijver Ronald Giphart en Wouter met het varkentje Babe.

VLAGGEN

Geachte heren,
Ik lees jullie blad al jaren en vind het nog steeds erg goed. Maar er zijn toch een paar dingen waar ik met men verstand niet bij kan.
Ik lees elke week in Yo!Post wel weer een brief van een lezer die loopt te kankeren over punten of over dat die of die een fanboy is. Mensen hou er toch mee op, denk voor jezelf of doe zoals ik.
Ik vraag ook wel eens raad aan een vriend over een game: wat ie ervan vond, of ik em ook zou kopen of niet... Bekijk de artikels toch gewoon als raad van een vriend. Je loopt toch ook niet op je vriend te kankeren dat ie een fanboy is en het totaal fout heeft? Haal uit een artikel wat je nodig hebt om een idee te hebben waar de game om draait en klaar.
Ook even een klein klachtje over CoD-Black Ops. Jullie kennen de situatie met de nazi emblemen ondertussen wel. Ik ben geen racist of neonazi of al wat er gezegd kan worden. Als je swastika's in een game stopt, kan je verwachten dat mensen die gebruiken. Wil je dit niet, haal ze er gewoon uit. kan je er niet tegen? Wees dan ook geen hypocriet en haal de hamer en de sikkel (Sovjet-Unie heeft ook gruweldaden begaan in WW2) alles wat op een maan lijkt (moslims hebben ook genoeg feiten op hun naam staan) neem er het kruis ook maar uit (de Spaanse inquisitie heeft meer joden het leven gekost dan nazi Duitsland). Zo kan ik nog wel een tijd doorgaan maar dat haalt weinig uit. Ik heb m'n brief opgedeeld voor het geval ie geplaatst wordt dan kunnen jullie nog kiezen of ie helemaal geplaatst word of dat het laatste deel niet gepast is om te publiceren. Deze brief is getypt in een boze bui dus heb er niet veel fouten uitgehaald, maar ze mogen erin blijven staan.
Anshel | Internet

Je hebt een boze bui vanwege de emblems/vlaggen in Black Ops? Kop op: zing, vecht, huil, bid, vlag, werk en bewonder...
Grappige naam trouwens, Anshel. Ed heeft een vriend die is getrouwd met een zekere 'Ans'. Als ze samen zijn wezen stappen en die vriend vertrekt, zegt ie nog wel eens: ik gaan naar de Ans-hel...



CRYSIS CRISIS

Dag PU kerels. As usual, een extra grote veer voor jullie prachtige blad! Ik hoop dat hij er nog bij past. Maar, ik maak me zorgen. Ik heb een vraag over Crysis 2, en ik hoop dat jullie (en vooral Jan, aangezien ik hem hoor over Crysis 2, en zijn info bijna altijd betrouwbaar is) enig licht kunnen schijnen op de situatie waar Crytek en EA zich ingewerkt hebben. Ik was fan van Crysis vanaf dag 1, en ben ook een rasechte PC-gamer. Maar als rasechte PC-gamer maak ik me zorgen.
Want al het beeldmateriaal wat we tot nu toe gezien hebben (ik dan, tenminste. Ik kon m'n ouders niet overhalen om naar de Gamescom te gaan...) was van de Xbox 360. En de Xbox heeft ook al een Beta-test gehad, en sinds gisteren hebben ze nu ook nog een demo. En dat alles terwijl Crytek's echte fanbase op de PC helemaal in het donker gelaten wordt, als ook de PS3-community. Ook wordt er tegelijk gewerkt aan alle games in die nieuwe Sandbox editor. Dus als er iets niet werkt op de minst sterke console, de Xbox dus, wordt het uit de game gehaald.
Of vergis ik me hierin? Want zoals het er nu op lijkt krijgt de PC dus een directe Xbox-port, maar dan met directx 11 effecten. Nu twijfel ik wel heel erg aan Crytek. En meerdere mensen zijn het met me eens, aangezien al een grote hoeveelheid PC/PS3 gamers (waaronder ik) hun pre-order al hebben afgezegd. Dus, wordt Crysis 2 voor de PC een Xbox-port, of krijgen we een 'echte' PC-game? De groeten van mij, en waarschijnlijk de hele Crysis community.
Peter | Kudelstaart

De mannen van Crytek zijn echte techneuten dus we kunnen niet geloven dat PC gamers een Xbox 360 port krijgen. Zeker wanneer je de trailers en ingame screenshots ziet, lijkt het ons toch duidelijk dat die afkomstig zijn van de PC versie. Crytek heeft Jan vorig jaar tijdens het event in New York nog op het hart gedrukt dat als je een big ass PC thuis hebt staan, je ook big ass graphics mag verwachten. We kunnen ons dus niet voorstellen dat de PC versie - wat techniek betreft - tegen gaat vallen.

YO!ART

***Hallo, heilige gozers,
top blad kan niet beter...
Killzone 3 komt al bijna uit dus ik dacht: ik maak ff een helgastje.
Groetjes,
Timo van der Riet | Internet***

Ed vond het sprekend z'n vrouw die op haar scootertje gaat rijden...





RARE PLAATJES

**Ik was vrolijk met een nieuwe run van Mass Effect 2 bezig toen ik bij het recruiten van Samara iets van Hollandse bodem tegen kwam! Zo te zien heeft Shepard ook wel trek om bij de Febo iets uit de muur te trekken!
Jesper van der Putte | Internet**

Febominabel!!!
Overtref Jesper en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:
REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



KORTE VRAAGJES

Yo! PU boys nu ff geen geslijm, want de naam zegt genoeg, maar ik heb drie kleine vraagjes...
1. Tot wanneer duurt het tot CoD BO is gefixed voor de PS3?
2. Homefront of Killzone3?
3. Is Little Big Planet 2 de moeite waard om het te kopen?
4. Waarom krijgt Xbox 360 eerder de CoD Black Ops DLC?

Thanx als jullie dit beantwoorden.
Michael | Internet

1. *We zouden er niet voor thuisblijven.*
2. *Killfront... dat die titel nog nooit gebruikt is!*
3. *Zeker weten. Absoluut. Uiteraard.*
4. *Daar heeft Microsoft voor betaald.*

Yo PU Dude's,
Om te beginnen wil ik zeggen dat jullie blad top is. Maar ik heb een paar vraagjes...
1. Waarneer komt Dragon Age II in de PU? (Ik ben helemaal uitgespeeld met Dragon Age, ik heb alle uitbreidingen en heb nu echt niets te doen...)
2. Wat voor spellen speelt Maarten behalve WoW in z'n vrije tijd?
3. Waarom moeten jullie Wouter altijd afkatten en bespioneren??
4. Steven en Maarten, gaan jullie nog verder spelen na Cataclysm met WoW?

Dat was het, alvast bedankt en ga zo door!
Max Besteman | Castricum

1. *Dat klinkt als Wouter, die heeft ook helemaal niks meer gedaan nadat ie eind 2009 Dragon Age had uitgespeeld.*
2. *PES 2011 en Twister.*
3. *Wouter? Welke Wouter?*
4. *Jij kan domme vragen stellen, Besteman.*

Hoi, om even standaard te slijmen; jullie zijn super cool, blablabla, maar dat weten jullie toch al :)
Maar ik heb wat vraagjes.
1. Wat is er gebeurd met de Power Unlimited App? Ik had er al veel over gelezen en zo, en nu is ie er niet :O
2. Wat is - naast Sports Champions - een leuke (beweeg-) game voor de Move?
3. Omdat jullie geen review hebben geschreven, wat voor cijfer geven jullie The Sly Trilogy?

Tnx, Groetjes,
Lars | Beltrum

1. *Daar wordt heel hard aan gewerkt. En wees gerust, het is geen project van Wouter.*
2. *Echochrome ii.*
3. *Bij deze. En beloof ons dat je noooooiiit meer een nummertje overslaat!*

CONCLUSIE
Sly staat nog steeds zijn mannetje. Ouderwets goede gameplay die in feite tijdloos is.
JEROEN
SCORE **85**

HOMEF

Zowel de oplettende als de onoplettende lezer zal het niet ontgaan zijn: we hebben Homefront de afgelopen maanden op de voet gevolgd. Ondanks de Koreaanse bezetting op de redactie wisten Jan en Maarten off radar toch een review exemplaar van THQ's veelbelovende shooter te pakken te krijgen en speelden ze de game met de tagline 'Home Is Where The War Is' meerdere keren van begin tot het eind door. Hier volgt hun verslag van het front...

Volgende tekst bevat spoilers. let op het koreaanse sterretje als grote story spoilers zich aandienen! →

Iedereen die Half-Life 2 en (de singleplayer van) Call of Duty: Modern Warfare heeft gespeeld, zal bij aanvang van Homefront zien waar Kaos Studios de mosterd vandaan haalt. Met name Valve's onbetwiste meesterwerk vormde een bron van inspiratie, hetgeen vooral blijkt uit de openingsscène van Homefront. Wij hebben het eerste level meerdere keren gespeeld, maar de impact ervan laat je telkens, zelfs als je weet wat er komen gaat, niet onberoerd.

"NAGELBIJTEND, INTENS, HARD EN BIJ VLAGEN ONGEMAKKELIJK."

(✪) Korea is Amerika binnengevallen en onderdrukt het volk met keiharde hand. Deportaties, standrechtelijke executies, mannen die met geweerkolven in elkaar worden geslagen, gezinnen die uit elkaar worden gerukt, ouders die voor de ogen van hun kinderen worden neergeschoten... als speler ervaar je met name de eerste helft van de game steeds een ongemakkelijk gevoel en kun je niet wachten om de Koreaan met gelijke munt terug te betalen.
Jij bent in dit geval Robert Jacobs, een voormalig gevechtspiloot die in het begin van de game van zijn bed wordt gelicht en hardhandig wordt afgevoerd. Gelukkig komt het verzet je te hulp, en van het moment dat je je eerste Koreaan door het hoofd hebt geschoten, is er geen weg meer terug; ook jij bent nu onderdeel van het verzet.

WAPENS

Wat direct opvalt is de diversiteit aan wapens in Homefront, maar de munitie is daarentegen behoorlijk schaars. Je bent verplicht om vaak te wisselen tussen wapens en waar nodig wapens van vijanden op te pakken, om de simpele reden dat je eigen schietijzers vaak leeg zullen zijn. Struikel


Dit noemen ze in Korea ook wel Het Rad Van Onfortuin.


(door: Ffrenzy)
'Gewoon een verbroederende buurtbarbecue', aldus Khadaffi.

je in de meeste shooters over de dozen kogels en granaten, in Homefront is dat allerminst het geval. Iedere kogel telt en als een Rambo om je heen sproeien is dus echt onverstandig.
De guns voelen lekker, de terugslag is goed maar vooral het geluid en de overall feel zijn gewoon vet. Je zult ook af en toe mogen stoeien met een sluipschuttersgeweer, al dan niet gedempt, en dat verveelt simpelweg nooit.
De sequenties duren gewoon net wat langer waardoor het schieten met een sniperrifle, anders dan in de meeste shooters, geen verplicht nummertje

RONT

JAN EN MAARTEN DOEN VERSLAG VAN HET FRONT

OKÉ MAAT, DE PAUZE ZIT EROP, GASSEN MET DIE HAP!

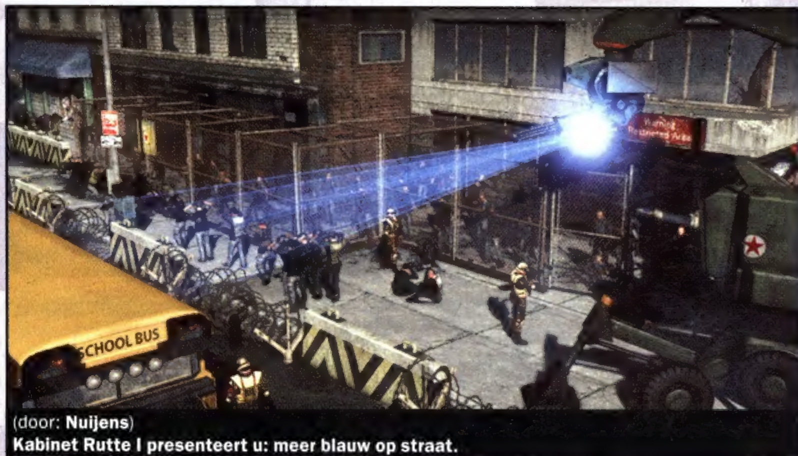
HAHA, HOE TOEPASSELIJK... PLAATS IK EEN VLINDERBOM TUSSEN DE RUPSBANDEN.

geworden is. Hier past het steevast in de context. Met name wanneer je uiteindelijk in no mans land belandt (het gebied dat (nog) niet door Koreanen bezet wordt) is het sluipschuttersgeweer onmisbaar om op afstand doorgedraaide Amerikanen (!) uit te schakelen. Deze retards laten je geen keuze want ze wantrouwen alles en iedereen, en zijn compleet opgefokt. In de provisorische kampen van deze gasten zie je overal opgeknoopte Koreaanse soldaten, afgehakte Koreaanse hoofden op spiesen en andere zaken die duiden op wrede martelpraktijken. Had je eerst nog gruwelijke haat voor de vijand, als je dit ziet, krijg je bijna medelijden met de stakkers die zich door deze doorgesnoven hillbillies hebben laten vangen.

KRIJSEN

Wat ons betreft is het eerste deel van de game, waar de actie plaatsvindt in alledaagse omgevingen, het sterkste deel van de game. Het is een beklemmende ervaring om te zien hoe de Amerikaanse woonwijken zijn verworden tot oorlogsgebied. Zeg maar de 'urban setting turned warzone' waarbij de


Ach, bij mij aan 't homefront is het ook niet allemaal koek en ei, hoor.



(door: **Nuijens**)
Kabinet Rutte I presenteert u: meer blauw op straat.

kapot geschoten straten, sportvelden en winkelcentra hun oorspronkelijke functie hebben verloren.
Zo zul je op diverse plaatsen komen die je nog niet eerder hebt ervaren in een shootergame. Wat te denken van een massagraf op een voormalig honkbalveld? Of een zwaarbewaakt werkkamp waar je in de val loopt omdat jij en je mede verzetsleden verraden zijn?
Bizar is dan weer de overval op een winkelcentrum waar brandstof te halen valt. De aanval vindt plaats in het holst van de nacht en is sowieso al intens, maar wanneer een fosforaanval de Koreanen in lichterlaaie zet, en de vijanden de longen uit hun lijf krijsen, zul je echt effe moeten slikken. »

INDRUK MULTIPLAYER... VOOR NU

Maarten is eind vorig jaar op trip geweest voor de multiplayer van Homefront en Jan kon tijdens de review sessie van de singleplayer ook nog twee keer kort wat multiplayer potjes spelen. Dat is natuurlijk niet genoeg om de multiplayer goed op waarde te schatten en we komen hier dan ook later uitgebreider op terug.
Toch hebben we wel al een aardig idee van datgene wat de makers voor ogen hadden. Feitelijk is de multiplayer van Homefront een voortzetting van Kaos' Studios vorige titel: Frontlines: Fuel of War. Ook hier mag je los in lekker grote maps en stoei je met tanks, helikopters, drones en ander semi-modern wapentuig.
De multiplayer vertelt het verhaal van vlak voor/tijdens de invasie van Korea in Amerika waarbij je dus óf met de agressor óf met de verdedigende partij speelt.
Naast een standaard Team Death Match mode, biedt Operations meer grootschalige battles waarbij strategische punten op de kaart ingenomen en bezet dienen te worden. De drie punten verschuiven per ronde waardoor de strijd zich op de enorme maps steeds verplaatst.
Binnen dit gegeven spelen de battle points (BP) een allesbepalende rol en dat zorgt voor een volledig andere dynamiek. Schiet een vijand neer en je verdient BP. Assisteer een teammaat en je scoort BP, neem een objective in en hoppa weer BP verdiend.



Bedenk wel dat BP iets heel anders is dan XP. Je levelt niet, je kunt ze alleen tijdens het spelen gebruiken. Je gebruikt ze om je munitie aan te vullen of om coolere wapens te bestellen zoals rocket launchers, EMP granaten, drones en airstrikes. Of je spaart je punten op, en de volgende ronde respawn je in een voertuig.
Het grote verschil tussen Homefront en andere shooters met grootschalige maps en voertuigen is dus dat je een voertuig krijgt, niet omdat je als snelste haas ernaar toe spurtte, maar omdat je dat voertuig eigenhandig hebt verdiend... als je tenminste niet wordt afgeknald net voor het moment dat je genoeg BP hebt gespaard.
Tijdens de korte speelsessies zag je echt verschil in manieren waarop spelers hier mee omgingen. Er waren types die zo snel mogelijk hun BP gingen omzetten in betere wapens, maar er waren er ook die gingen voor de voertuigen en wat meer geduld wisten op te brengen. Die spanning, die dynamiek... voelt fris, opwindend en uitdagend.

» Rianna, een lekkere chick die bij het verzet zit, kan 't op dat moment allemaal niet langer aanzien en brult 'put these suckers out of their misery!', waarna je met je scoped gun nog wat geflambeerde Koreanen neerhaalt. Connor, na Boone de tweede man van het georganiseerde verzet, brult op dat moment 'Who is shooting? Let these motherfuckers burn!'
De sfeer wordt echter nog grimmiger wanneer er een fosfor raket uit koers raakt en de verzetsleden treft! Om jezelf in veiligheid te brengen, dien je door de enorme vuurzee te rennen, terwijl je strijdmakkers voor je ogen verbranden. Brrrrr.



In tijden van oorlog zijn er altijd mensen die proberen met humor de spirit er in te houden.

GOLIATH

Dat Homefront zich in de toekomst afspeelt, merk je niet direct aan de wapens. Het jaar 2027 is dan ook niet zo heel ver weg meer, natuurlijk. Wel voelen de wapens iets heftiger aan en hebben ze meer impact.



Toch kom je ook nog behoorlijk wat provisorische schietijzers tegen. Van die dingen waar de scope er met een beetje tape aan vastgeplakt is. Maar wat wil je? Je bent aangesloten bij het verzet: je moet pakken wat je pakken kan en alle guns die schieten, zijn mooi meegenomen! Toch heeft het verzet één super wapen, en dat is de Goliath, een uit de kluiten gewassen tank die op afstand bestuurbaar is. Het ding heeft zes grote wielen en walst over auto's heen alsof ze er niet staan en laat dikke muren lijken op bordkarton.
De Goliath is echter op z'n best als je er targets mee tot pulp gaat schieten. Met een soort verrekijker kun je als speler je doelwit instellen en de Goliath schiet het met een paar van z'n raketten helemaal aan gort.
Hoewel deze krachtpatser best een hoop kan incasseren, houdt ie er niet van als er projectielen van bovenaf op 'm worden gedropt. Om dat te voorkomen, is het jouw taak om Koreanen die met een RPG op bijvoorbeeld een balkon of dak staan te knallen, de volle laag te geven.
Ondertussen stuur jij het gevaarte aan met je afstandsbediening en schiet je helikopters met het grootste gemak uit de lucht. Het voelt als een soort

MAARTEN OVER HOMEFRONT

Homefront sprak mij een paar jaar geleden op de E3 al aan. Dat was voornamelijk omdat het een bizarre insteek heeft: het machtige Amerika dat is binnengevallen door Korea. De anders zo stoere Amerikanen die met de staart tussen de benen het moeten opnemen tegen een communistische machthebber? Daarnaast vond ik de setting fantastisch; Amerika half verwoest. Actie in woonwijken, winkelcentra, honkbalvelden en tot slot een dikke battle op de Golden Gate brug.
Op die fronten heeft Homefront me niet teleurgesteld. Ik kreeg waar ik op hoopte, maar ik had er wel wat langer van willen genieten. Nu heb ik het niet echt op singleplayer games waar je meer dan twintig uur in moet stoppen, maar nadat ik op m'n dooie akkertje de game had uitgespeeld en de stopwatch op vier en een half uur stond, had ik wel even een stemmingsdipje.
Ik loof Homefront voor z'n originaliteit, maar ik had het hier en daar wel iets beter uitgewerkt willen zien. Dat je je in een massagraf moet verstoppen is goed bedacht, maar het zou veel schokkender overkomen als het er ook ultra vet uitzag. Het was prima, maar niet cutting edge zoals bijvoorbeeld Killzone 3. Wel vind ik Homefront leuker om te spelen dan Killzone. Voornamelijk door het verhaal en de beleving. Bij het laatste level kreeg ik zelfs heel eventjes kippenvel.
Hoe goed ik me ook met Homefront heb vermaakt, toch ben ik verplicht om je te waarschuwen: het is een game met een intense maar behoorlijk korte singleplayer ervaring.
De multiplayer (iets waar ik doorgaans van leef) lijkt echter bijzonder vet te gaan worden met z'n battle points en dynamische objectives die tijdens de match veranderen. Hoe goed dat uiteindelijk allemaal uit de verf komt, kun je eigenlijk pas ver na release zeggen, maar de uren die ik erin gestoken heb, vlogen voorbij!


MAARTEN

JAN OVER HOMEFRONT

Ik heb intens genoten van Homefront maar had net op dat beetje meer gehoopt. En dan heb ik het niet over het feit dat de graphics minder mooi zijn dan bij Killzone 3 of Crysis 2, want de game ziet er gewoon goed uit. Het spel is, om maar eens een metafoor te gebruiken, niet de mooiste chick uit de klas, maar wel degelijk eentje waar je een goede tijd mee gaat hebben.
Nee, ik had graag een iets langere singleplayer gezien waarbij het onderliggende thema het hele spel door overeind was gebleven. Ook komt het slot een beetje te abrupt naar mijn mening en flirt het open einde wel heel opzichtig naar de nu al bijna onvermijdelijke sequel. Desalniettemin is dit een shooter die overall intense momenten met fun afwisselt.
En dankzij de dikke potentie van de aanwezige multiplayer zijn we voorlopig nog niet klaar met Homefront.

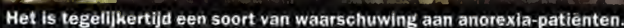

JAN



(door: **drakefinal**)
Het Koreaanse interventieteam nam de nodige voorzorgsmaatregelen voor ze Wouter van de plee gingen halen.



(door: **abbaJoe**)


Het is tegelijkertijd een soort van waarschuwing aan anorexia-patiënten.

kat en muisspel, maar in plaats van een straatkatje heb je te maken met een moordlustige tijger. Hij maakt zelfs een soort grommend geluid!

HELIKOPTER

Zodra je in de huid kruipt van gevechtspiloot Jacobs, begint je avontuur in het verzet. Het verhaal brengt je in kampen, verwoeste woonwijken en hier en daar een tunneltje. Het is voornamelijk het volgen van de verhaallijn afgewisseld met wat dikke shoot-outs en spelen met de Goliath. Pas halverwege de game krijg je te maken met echte variatie in de gameplay als je die opgefokte rednecks moet snipen waar we het eerder over hadden.
In het voorlaatste level mag je eindelijk je ware kunsten laten zien. Samen met je verzetsbuddies heb je een helikopter weten te bemachtigen, en hij is helemaal voor jou! Dat wil zeggen: de hoogte, de richting en de raketten en kogels… jij bestuurt het allemaal. Drie tankers moet je escorteren terwijl je vanuit je chopper de vijand trakteert op de nodige kogelregens.
Het is een welkome afwisseling, maar het voelt wel een beetje als een verplicht nummertje. Bovendien hebben we dit al eens eerder (en beter) gezien in Black Ops en Medal of Honor. En dat terwijl de rest van de game qua setting behoorlijk nieuw en origineel te noemen valt.

GEDROOMDE FINALE

Het laatste gevecht op de Golden Gate brug is de gedroomde finale. Dit iconische bouwwerk dien je eerst te bestoken vanuit helikopters (een duidelijke ode aan de beroemde helikopterscène uit Apocalypse Now), vervolgens dien je een pad richting de brug af te leggen, om je daarna via stellages je een weg omhoog te banen en uiteindelijk op de beroemde brug te belanden voor een alles of niets eindstrijd.
Het laatste level is daadwerkelijk episch en laat je versuft achter, met het kippenvel nog op je armen.

OVERTUIGEND MAAR KORT

Homefront laat dan ook een diepe indruk achter, vertelt een gedurfd verhaal en weet op multiplayer gebied een nieuwe dynamiek neer te zetten. Tegelijkertijd is de singleplayer, geheel in lijn met de first-person shooters van vandaag de dag, wel erg aan de korte kant en was onze honger simpelweg nog lang niet gestild.
Je leeft mee met Jacobs en zijn strijdmakkers en begint de Koreaan intens te haten, maar een paar uur langer had de game goed gedaan.
Voorts is het jammer dat het spel halverwege de rit het thema, "Home is Where The War Is", een beetje loslaat en dan wordt het toch wat meer standaard allemaal. THQ en Kaos Studios zijn er desalniettemin in geslaagd om overtuigend een nieuwe franchise in een van de meeste competitieve genres van dit moment neer te zetten. Het moet wel heel raar lopen als we geen Homefront 2 gaan zien. Wij zitten er in ieder geval al klaar voor…

MAN, IK SCHIJT ALTIJD IN M'N BROEK IN ZO'N HELIKOPTER.

JIJ HEBT TOCH GEEN HOOGTEVREES?

NEE, IK HEB 'T BLACK HAWK DOWNSYNDROOM

Nou, ik weet in ieder geval waar ik in 2027 niet naartoe ga op vakantie. 2027… kolere, dan ben ik met pensioen!

CONCLUSIE

Homefront kent een heftige singleplayer die je niet onberoerd laat. Waar het spel grafisch niet tot de top behoort, weet het qua impact absoluut boven vele genrebroeders uit te stijgen. Multiplayer biedt met zijn battle points systeem een fris en uitermate vermakelijk vervolg. Als totaalpakket is Homefront dan ook zeker geslaagd.



MAARTEN & JAN

SCORE 80

Op Normal speel je de campagne binnen een krappe vijf uur uit. Dat zijn dan wel vijf nagelbijtende, intense, bij vlagen ongemakkelijk harde uren met een grootse finale. De multiplayer gaat je, mede dankzij het battle points systeem, uiteraard langer aan het scherm kluisteren.

HOMEFRONT
PC / PS3 / XBOX 360
KAOS STUDIOS / THQ
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW

18

POWERSPY

- Als we mogen afgaan op het persbericht worden er nog steeds PS2's verkocht. Sony meldde onlangs dat afgelopen maand de 150 miljoenste PlayStation 2 is aangeschaft.
- Houdt dat in dat er nog mensen zijn die niet weten dat de PS3 al lang in de winkels ligt? Of die per vergissing de PS2 kopen, en dan bij thuiskomst denken dat de gamespers wel erg overdrijft als ze het over die zwaar mooie graphics hebben. Of die helemaal uit hun plaat gaan als hun PS3 game het niet doet...
- JJ vond Test Drive Unlimited 2 absoluut een leuke game om online mee te racen, maar het zat wel vol bugs.
- Het spel was met andere woorden allesbehalve unlimited getestdrived.
- De stem van Duke Nukem, John Klosky, werkt momenteel mee aan een veganistische, vrouwvriendelijke en milieubewuste variant op Duke Nukem: Doug Huggem.
- Dat is dus zoiets als JJ in korte spijkerbroek, die pijp rookt, MMO's speelt en PES tof vindt.
- Inderdaad, dat werkt niet en dat wil je niet zien.
- Conan O' Brien was bijna met zijn nieuwe show exclusief naar Xbox Live gegaan. Te veel onzekerheden verijdelden dit plan echter.
- Wouter huilde dikke tranen, totdat de Powerspy hem vertelde dat Conan een Amerikaanse bland uc comedian en talkshow host is, en dat het hier dus niet ging om een nieuwe MMO rond de gespierde barbaar.
- Over Xbox Live gesproken: er zou door medewerkers van Blizzard gewerkt worden aan een exclusieve zombie-MMO voor de Xbox 360.
- Volgens de Powerspy is dit geheel overbodig omdat de A.I. in de gemiddelde shooter vandaag de dag zo slecht is, dat we al genoeg hersendode figuren in games hebben rondlopen.

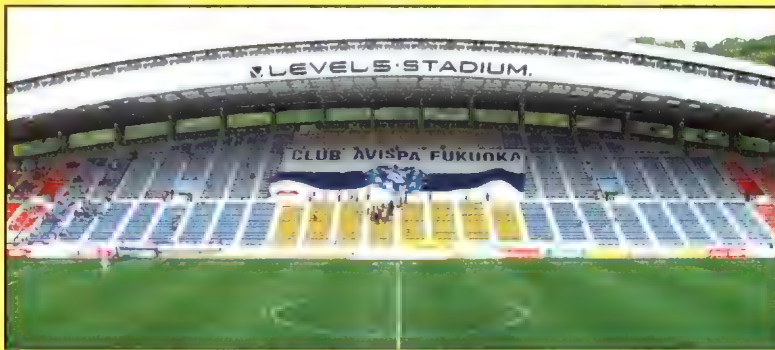
LEVEL-5 BLIJFT SCOREN... IN JAPAN

Inazuma Eleven voor de DS, de eerste Inazuma Eleven die Level-5 in Europa uitbracht, is door Nederlanders bij lange na niet zo warm ontvangen als hun serie puzzelspellen met een zekere professor.

In Japan mag voetbal-RPG Inazuma Eleven een millionseller zijn, bij ons heeft hij niet eens de hitlijsten gehaald. Dat voorspelt weinig goeds voor de reeds aangekondigde delen voor de Wii en 3DS. Grote kans dat die nu niet meer bij ons uitkomen, en het fenomeen Inazuma Eleven dus gewoon in Japan blijft hangen.

Is het de naam? Of is het idee om voetbal en RPG te mixen gewoon een tikje te excentriek voor ons Westerlingen?

Hoe dan ook: tot de ondergang van Level-5 zal het vermoedelijk niet leiden. Zolang die gasten nog geld genoeg hebben om voetbalstadions met hun naam erop te bekostigen...



KING OF KONG ZONDER KONG

Als je 'm nog steeds niet hebt gezien, moet je 'm toch echt eens gaan kijken: de documentaire uit 2007, getiteld King of Kong.

King of Kong gaat over twee fanatieke gamers die strijden om de hoogste score in het oeroude Donkey Kong en dat pakt veel leuker en spannender uit dan het klinkt. De kleurrijke, beetje valse Billy Mitchell en goedzakkerige Steve Wiebe zijn in cultkringen zelfs een soort superhelden geworden.

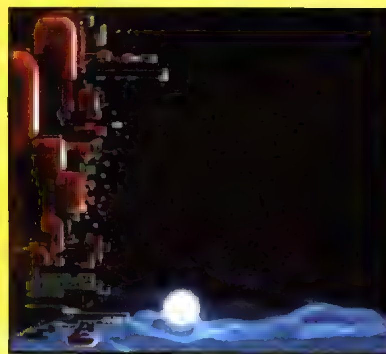
Je ziet hun portretten ook terug in de onlangs op Orlando International Airport geopende speelhal getiteld 'King of Kong'. De portretten gaan vergezeld van mooie muurdecoraties met de grote aap, Mario, en van die rode balken. Natuurlijk staan er ook allerlei arcadegames om je muntgeld in te gooien.

Het bizarre van dit nieuws komt nu, en ga er maar even voor zitten: de game Donkey Kong zelf blijkt niet aanwezig te zijn!



"IK GA NIET DEZELFDE VERGISSING MAKEN ALS VORIG JAAR. IK HEB ÉÉN LES GELEERD, EN DAT IS DAT JE ROCKSTAR NOOIT MOET ONDERSCHATTEN."

Game-analist Michael Pachter dacht net als JJ dat Red Dead Redemption niks zou doen.



CAVE STORY NAAR 3DS

Het is de Heilige Graal van de indie-scene: het door één persoon (in vijf jaar) gemaakte Cave Story.

Misschien heb je dit old skool platformavontuur al eens gespeeld als gratis PC spelletje of betaalde download op de Wii. Dan zal het jou ook verbaasd hebben dat één persoon (Daisuke Amaya heet ie trouwens, artiestennaam Pixel) zo'n gigantisch uitgebreid spel vol toffe ideeën en genietbare gameplay heeft kunnen maken.

Goed nieuws dus dat Cave Story later dit jaar voor het eerst als echte retailversie wordt uitgebracht. En wel als remake voor de Nintendo 3DS, dus kun je ook wat opgefokte graphics en 3D-effecten verwachten. Of het allemaal iets gaat toevoegen voor mensen die het origineel al gespeeld hebben, valt nog te bezien, maar het is in elk geval tof en welverdiend voor die Amaya dat hij nu ook eens buiten de indie-scene kan scoren.



3DS KRACHTIGER DAN DE Wii?

Dat de 3DS ook los van het 3D-effect fraaie 3D-graphics in beeld kan toveren, dat zullen de meeste van jullie ondertussen wel hebben begrepen.

Ook al is de NGP van Sony inmiddels al weer dik over de 3DS graphics heengegaan, het blijft een aantrekkelijk idee om games met Wii-kwaliteit graphics op een portable te kunnen spelen.
Volgens Matt Corso van High Voltage kan de beeldkwaliteit van de 3DS die van de Wii zelfs overstijgen: "Op bepaalde manieren is de 3DS krachtiger dan de Wii. De hoeveelheid power die we op het kleine scherm kunnen richten, opent veel mogelijkheden terwijl de mogelijkheden voor shading en textures superieur zijn."
Het zou leuk zijn als High Voltage ons wat van die extra kracht laat zien in de Conduit game die ze ongetwijfeld voor de 3DS aan het maken zijn. En tegen Nintendo zeggen we: kom maar op met die superieur aan zijn voorgangers ogende Mario Galaxy 3D!

The Conduit 2 voor de Wii.

MARIO VS RYU?

We hebben Yoshinori Ono (de Capcom-man achter de Street Fighter spellen) wel vaker gesproken, en dan valt ons altijd weer zijn enorme enthousiasme op.

Dus hadden we wel verwacht dat we zijn uitspraak 'dat hij wel een Nintendo VS Capcom game zou willen maken' ook precies zo moesten opvatten: als een enthousiaste, weinig doordachte uitspraak die niet meer betekent dan er gezegd werd.
Het is dus niet zo dat er concrete plannen zijn voor een dergelijk vechtspel met bekende figuren van Capcom en Nintendo, zoals in sommige andere media was te lezen.
In een daaropvolgend interview zei Ono dat hij zijn excuses voor die opmerking aan Iwata had gemaakt.
En hij voegde er meteen weer een typische Ono-uitspraak aan toe: "Maar misschien wordt deze hele conversatie wel het begin van iets dergelijks... of misschien word ik hiervoor op m'n vingers getikt door Iwata. De tijd zal leren waar dit ons zal brengen."

CONAN O' BRIEN BIJNA NAAR XBOX LIVE

Microsoft had bijna een Xbox Live deal met stand up comedian Conan O' Brien.

Conan O' Brien ken je toch wel? Dat is die gast die even met zijn Late Night Show prime time mocht op de spot die Jay Leno verliet, om binnen een paar maanden weer door diezelfde Jay Leno gewipt te worden.
Omdat Conan een nieuwe spot zocht, leek het Microsoft wel leuk om zijn nieuwe Late Night Show exclusief op Xbox Live te tonen.
O' Brien was zeker geïnteresseerd, maar er moesten in korte tijd te veel dingen geregeld worden en er waren te veel onzekerheden, waardoor hij er uiteindelijk toch vanaf zag, en zijn nieuwe show gewoon op de ouderwetse TV zal zijn te zien.
JJ ziet dit als een gemist kans: "Microsoft had hier moeten doorbijten en de poeplap moeten trekken. Als zij de Xbox 360 echt als entertainmentset in de huiskamer willen zien staan, moeten ze snel met deals als Live pay-per-view sportwedstrijden komen en exclusieve TV-series, films en shows. TV mag dan wel ouderwets zijn, maar het is nog steeds extreem populair. Populairder dan af en toe een oude film bij Zune er op te zetten. Die shit is dan al te downloaden en dus niet interessant.
Laten we hopen dat Microsoft en/of Sony snel een stap zullen gaan zetten in deze materie. De installed base van beide consoles rechtvaardigt het, het bereik is groot genoeg. Groter dan veel pay-per-view of gewone TV kanalen op de gewone TV. Maar díe gasten durven er wel flink geld op in te zetten."

POWERSPY

- Jurjen bezocht onlangs de 3DS kick-off party in Amsterdam. Of het voor hem een leuke avond is geworden, waagt de Powerspy te betwijfelen want de Assenaar werd zo'n drie keer per minuut grinnikend gevraagd of hij lid was van Club Nintendo. Een geselecteerd aantal leden van deze fanclub mocht namelijk met de pers mee naar binnen.
- Voor de duidelijkheid: Jurjen is GEEN lid van Club Nintendo. Hij is Club Nintendo.
- Ook JJ was aanwezig. Hij had er de hele avond lol in om iedere brildrager te vragen waarom hij of zij een bril op had, omdat Nintendo toch beloofde dat je nu games op hun handheld zonder bril kon spelen.
- JJ was vroeger ook al de grappigste van de klas.
- Hij moet bovendien niet lullen, want ook hij heeft een jampot van -4.5.
- En hij is niet de enige, want op Maarten en Jurjen na heeft iedereen op de redactie behoorlijk slechte ogen.
- En nu niet meteen de mottige grap maken dat dit eindelijk de verklaring is waarom games soms veel te hoge of te lage cijfers krijgen in dit blad.
- Opmerkelijk was dat JJ aan het eind van het event meldde dat hij PES op de 3DS van alle games het vetst vond.
- Zou 3D dan echt iets met je hersens doen...
- Onlangs zette een aantal crooks een PC versie van Crysis 2 op het net, die meteen flink gedownload werd.
- Hoe kut dit ook voor Crytek was en is (het betrof een oude versie die niet eens af was), ze meldden op hun website dat ze nog steeds van PC gamers houden.
- Alleen NU EFFE NIET!
- Volgens Fox News is Bulletstorm de meest verdorven game ooit gemaakt.
- Is dat niet een groot compliment?

POWERSPY

- Activision leed over de periode rond de feestdagen, de hoogtijdagen binnen de game-industrie, een verlies van 230 miljoen dollar. Voor de duidelijkheid, dat is de periode waarin hun games Call of Duty: Black Ops en World of Warcraft: Cataclysm uitkwamen en die twee schijnen wel een paar CD'tjes te hebben weggezet.
- Je hoeft daarom geen genie te zijn om te begrijpen dat je dan iets fout doet.
- Waarna Activision snel meldde dat ze aan damage control gingen doen door te stoppen met Guitar Hero en True Crime Hong Kong.
- Dat van Guitar Hero vindt de Powerspy trouwens erg logisch. Qua inkomsten was het zo'n beetje Guitar Zero geworden.
- De extreem nepe game Sniper: Ghost Warrior (Jeroen wordt er nog regelmatig gillend wakker van) is toch nog meer dan een miljoen keer over de toonbank gegaan.
- De Powerspy is er van overtuigd dat dit een miljoen domme moeders, vaders en oma's waren die dachten dat ze Black Ops voor hun kids haalden.
- Jan en Maarten waren onlangs voor Namco Bandai naar San Francisco. Ze zaten echter nog geen minuut in het vliegtuig of Jan liet een emmer koffie over z'n broek vallen. En dan kun je nog zo dik in de business class zitten, je hebt wel tien uur lang een plakkerige, natte, meurende broek.
- Jan heeft nog geprobeerd om van die bekende blauwe KLM dekens die je krijgt om jezelf warm te houden, een sarong te maken. Maar Maarten weigerde om zo met hem door de Amerikaanse douane te gaan.
- Zoals bekend doet jetlag vreemde dingen met een mens. Dat was goed te merken toen Jan en Maarten vrijwel tegelijkertijd, tegen het embargo in, vrolijk de wereld in twitterden dat Ridge Racer Unbounded was aangekondigd.
- Binnen twee minuten stonden er drie mannen in zwarte pakken achter het tweetal. Of ze dat snel even van hun Twitter wilden halen, anders kregen ze een Bandai tegen hun Namco.



HOMEFRONT 2 AANKONDIGING



Homefront is nog maar net uit, maar ik zie in mijn bol alweer een sequel opdoemen! Ik verwacht een aankondiging over een tweede deel van Homefront in de tweede helft van 2011 en de setting verplaatst zich naar Europa!

BLIZZARD PRETPARK IN CHINA



Dat Chinezen alles schaamteloos kopiëren, mag inmiddels bekend zijn. En ze hebben er succes mee, want het land is inmiddels Japan gepasseerd en de op één na grootste economie ter wereld geworden.

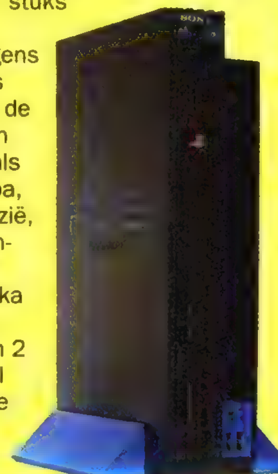
Analisten verwachten zelfs dat China binnen tien jaar Amerika inhaalt en dan op economisch gebied de allergrootste zal zijn. De Chinees zelf kan in ieder geval binnenkort zijn zuurverdiende Yuan of Renminbi uitgeven in World of Joyland, een groots opgezet pretpark waar op dit moment nog druk aan gewerkt wordt.
De naam alleen al, World of Joyland… dat is net zo verdacht als een twee sterren hotel dat de Comfort Inn heet.
Toch heeft het pretpark onze aandacht getrokken, aangezien World of Joyland grotendeels in het teken zal staan van… Blizzard thema's! Het park is onder meer ingedeeld in Island of Mystery, Terrain of Warcraft, Universe of StarCraft, World of Legend en Molesworld.
Daarnaast wil men een e-Sports center en een videogame museum inrichten, en staan er diverse rollercoasters in de planning.
Zouden de advocaten van Blizzard al op de hoogte zijn van World of Joyland? Als je Chinees kunt lezen en Blizzard fanboy bent, check je snel http://joyland.ccjoy.com/main.html.



DE PS2 IS DOOD. LEVE DE PS2?

Met de recente aankondiging dat de PS2 inmiddels 150 miljoen keer is verscheept, zou je bijna denken dat er nog steeds spellen gemaakt worden voor Sony's ongekende succesmachine…

Onderzoek wijst echter uit dat er voor 2011 nagenoeg geen games meer op stapel staan voor de console. Major League Baseball 2K11 en WWE All Stars zullen beide nog deze maand uitkomen, Monster Hunter 2 verwachten we in juni, daar komen later dit jaar ongetwijfeld nog PES 2012 en FIFA 2012 bij, maar dan hebben we het echt wel gehad met de PS2 games.
Toch blijft het indrukwekkend: de PlayStation 2 kent nu 10.828 verschillende games die in totaal 1,52 miljard keer zijn verkocht sinds de launch in Japan in maart 2000. Grand Theft Auto: San Andreas spande de kroon met 17,33 miljoen verkochte exemplaren, gevolgd door Gran Turismo 3: A-Spec dat bijna 15 miljoen keer over de toonbank ging en GT4 dat bijna 11 miljoen stuks aftikte.
Er is overigens nog steeds vraag naar de machine: in gebieden als Oost-Europa, Zuidoost-Azië, het Midden-Oosten en Zuid-Amerika beleeft de PlayStation 2 momenteel een tweede jeugd.



IN GESPREK MET: JENOVA & ROBIN

THATGAMECOMPANY

Tijdens de PlayStation Experience kregen we de kans om kort wat vraagjes te stellen aan Jenova Chen en Robin Hunicke van thatgamecCompany over hun aankomende PSN titel: Journey.


Jenova Chen | Robin Hunicke

PU: Hoe is het idee voor Journey ontstaan?
JENOVA: Journey is ontstaan door het gevoel dat ik kreeg van mensen die niet meer met elkaar communiceren. Iedereen sluit zich af, oordopjes in, iPhone, Blackberry etc. Niemand gunt elkaar een blik waardig en er wordt niet meer gecommuniceerd. Wij voelden dat we daar iets mee moesten doen.

PU: Wat hoop je dat de speler zal leren door Journey te spelen?
JENOVA: Interactie met een vreemdeling via internet zonder geweren en andere wapens kan een hele verfrissende ervaring zijn. Hopelijk zal de speler tijdens en na het spelen van Journey anders kijken naar mensen die hij ontmoet, niet alleen online maar ook in het dagelijks leven.

PU: Met de games die jullie maken, proberen jullie spelers na te laten denken, probeer je hen dingen te laten voelen... hoe vertaal je dat concreet naar de game?
ROBIN: Dat is waarschijnlijk het moeilijkste voor iedere ontwikkelaar. Om het simpel te zeggen: we blijven net zo lang proberen tot het goed voelt, totdat de speler het ook voelt. Dat betekent dat we prototypes blijven bouwen, blijven experimenteren met controls, kunst, muziek... eigenlijk met alles dat impact heeft op de speler zijn ervaring.

PU: In Journey geef je de spelers niet echt een verhaal mee, je gooit ze gewoon de woestijn in. Hoe moeilijk is het om informatie achter te houden zonder dat je de ervaring verstoort?
JENOVA: Het is extra moeilijk wanneer de pers de game onder de aandacht brengt. Gelukkig begrijpen de meeste journalisten onze positie wel. Wanneer de game om onderzoeken en beleven draait, waarbij de beloning het verhaal is, dan is het in feite net als in een film. Niemand wil het einde of de grote onthulling spoilen. We hopen daarom dat spelers en pers het verhaal ervaren op de manier waarop wij het bedoeld hadden.

PU: Zijn er andere aspecten van het leven die je nog wilt vertalen naar een game?
JENOVA: Ieders inspiratie komt vanuit zijn leven en de wereld waarin wij leven. Bij TGC zien we videogames als een artistiek en communicatief medium. Er valt zoveel te zeggen over ons leven en over de wereld. We hebben genoeg inspiratie.


Journey is van de makers van Flow en Flower, eveneens duidelijke niet-standaard games.

HOE IS 'T NU MET... PYRO STUDIOS?

WAAR KENNEN WE ZE VAN?
Van die meesterlijke maar ook razend moeilijke tactische gameserie Commandos. Vooral Commandos 2: Men of Courage (zie screen) hebben we kapot gespeeld.

WAT HEBBEN ZE NOG MEER GEDAAN?
De RTS spellen Praetorians en Imperial Glory. Beide prima games, maar ze hebben nooit het succes van de Commandos reeks kunnen evenaren.



WAAROM IS HET DE LAATSTE TIJD ZO STIL ROND DE SPAANSE ONTWIKKELAAR?
In 2006 kwamen ze met een first-person shooter in het Commandos universum: Commandos: Strike Force. Een gedurfde keuze, maar de fans zaten er niet op te wachten. De game flopte en toen werd het heel stil in Madrid. In 2009 verscheen enkel nog de vrij onbeduidende animatiefilmgame Planet 51 maar die hebben we gevoeglijk aan ons voorbij laten gaan.

IS HET EINDE DAN IN ZICHT VOOR PYRO?
Nee. Het is een private owned company. Dus geen Activision of EA die meteen in paniek raken als er eens een keertje geen miljoenen winst worden gemaakt. Bovendien is men sinds 2009 bezig aan een nieuwe Commandos in de geest van de oorspronkelijke serie. We wachten het af...

POWERSPY

- Op de terugweg van de Bandai Namco trip had Jan geen geluk en kon hij niet worden geupgrade naar business class. Omdat hij hier te lang over door zeurde kon hij uiteindelijk nog maar één stoel krijgen in economy. Terwijl Maarten vier stoelen had en dus languit kon liggen.
- Toch heeft Jan de hele weg in opgevouwen toestand gepit, terwijl Maarten vooral de onderkant van het bagagenet bestudeerde.
- Onlangs ging de Xbox 360 debug in ons testhok kapot. Op zo'n moment sturen we die dan op naar Microsoft, waarna we er de volgende dag weer een andere voor terugkrijgen.
- Bij deze procedure is het wel handig als je, voordat je het kapotte apparaat opstuurt, de zeer exclusieve Mortal Kombat reviewcode ook uit die Xbox haalt.
- Mocht de code online staan, dan weet je bij deze dat Wouter de schuldige was.
- Voor straf is de review van de game naar Steven gegaan en moest Wouter van alle losse CD's die overal op de redactie liggen de bijbehorende doosjes op gaan zoeken.
- Tijdens z'n laatste perstrip naar de States plunderde Jan zijn minibar, maar hoefde hij vervolgens niks te betalen. Housekeeping had er blijkbaar geen notitie van gemaakt.
- Deze plunderpartij verklaart waarom op Heathrow alle alarmbellen afgingen bij het scannen van Jan's handbagage. Die zat namelijk tjokvol flesjes.
- En de Powerspy weet het niet zeker, maar volgens hem vliegt Jan wel eens vaker, en zou hij toch moeten weten dat ze bij de douane niet zo happy zijn op liquid shit.
- Het schijnt dat Blizzard bezig is met een World of StarCraft. Althans, er worden mensen ingehuurd voor een zeer vergelijkbaar project.
- Gelukkig voor de huisgenoten van Steven dat hij niks met StarCraft heeft.

POWERSPY

- Namco Bandai gaat LEGO Pirates of the Caribbean uitbrengen.
- Ligt het nu aan de Powerspy of wordt zo'n beetje elke grote film 'ver-legoot' de laatste tijd. Nog even en we krijgen de eerste pornofilm met blokjes.
- Ach, als die blokjes dan maar niet voor de geslachtsdelen zitten, dan heeft de Powerspy daar geen enkel probleem mee.
- Een onderzoek van E4 naar het spelen van mobile games leverde de uitkomst op dat gamers 7% van de tijd dat ze mobile games spelen, op de WC zitten.
- Dat zijn dan echte schijtgames.
- 54% van alle illegale downloads komt uit vijf landen, te weten: Frankrijk, Spanje, Italië, Brazilië en China.
- Allemaal landen met een giga werkloosheid. Daar hebben ze natuurlijk geen hol te doen, veel te veel tijd om games te spelen en geen cent te maken want geen baan.
- Dat is dus geen diefstal, maar het oplossen van een humanitaire ramp.
- De oplossing is trouwens simpel: Al die vijf landen totaal van het internet afsluiten en je hebt geen probleem meer.
- En nu niet gaan lullen dat dit onmogelijk is. In Egypte en Irak lukte het onlangs ook prima en in Noord-Korea is het al jaren zo.
- En het is niet dat we die Noord-Koreanen nu heel hard horen klagen. Toch...
- De Spaanse politie heeft onlangs een man opgepakt die Nintendo chanteerde met vierduizend persoonlijke Wii files, zeg maar de spelersgegevens die je invoert op de Wii.
- Hij dreigde aan de Spaanse data privacy politie te tonen dat Nintendo zijn stuff slecht beveiligt. Helaas reageerden deze coppers anders dan hij gedacht had en pakten ze hem met behulp van Nintendo op.
- Wat de man wilde bereiken met zijn chantage is niet bekend.
- Misschien een gratis 3DS? Of een miljoen Wii points?



ACTIVISION STOPT MET Z'N HELDEN

Activision stond de afgelopen maand weer eens volop in de schijnwerpers. En dit keer niet omdat CEO Bobby Kotick zijn grote mond weer eens niet kon houden, nee, men hield plotseling op met Guitar Hero en DJ Hero.

Activision verraste echt iedereen door zomaar, out of the blue, hun bekende en ooit extreem lucratieve muziekgame-series te axen. Tevens werd de ontwikkeling van True Crime Hong Kong stilgezet, en gingen er geruchten dat Activision Rockstar wil gaan kopen. Wat is hier aan de hand? We vroegen het Jeroen en JJ, de mannen bij de PU die de zakelijke kant van de bizz in de gaten houden.


JJ

Commercieel gezien snap ik het wel. Het maken van games kost ontzettend veel geld en van de laatste Guitar Hero gingen er niet meer dan een paar honderdduizend over de toonbank. True Crime Hong Kong was niet goed genoeg. Het had ze nog maanden gekost om dit spel helemaal up to standards te maken en elke maand kost je weer miljoenen... die je er niet meer uithaalt omdat het spel eigenlijk al besmet is. Ze hebben daar gewoon hun verlies genomen. Concentreren op franchises die het goed doen, zie je al meer gebeuren, bijvoorbeeld bij Rockstar, Codemasters en Ubisoft, en steeds meer publishers gaan die kant op. Bij spellen waar je vrijwel zeker weet dat je gaat scoren, kun je ook echt diep gaan om het nog beter te laten worden. Want als veel mensen iets kopen, zal dat ook nog anderen over de streep trekken. In die lijn kan de roddel over de mogelijke aankoop van Take 2/Rockstar gezien worden. Rockstar doet niet zo heel veel, maar wat ze doen, doen ze altijd goed. Ook in de kassa. De vraag is echter óf Rockstar wel gekocht wil worden. Want dan verlies je al je vrijheid, en bij Rockstar draait het allemaal om vrijheid. Dat kan dus alleen als de gebroeders Houser klaar zijn met games maken en op Barbados willen zonnen. En ik het heb het idee dat ze niet van zon houden... Oftewel, dat Take 2/Rockstar verhaal gaat niet gebeuren.


JEROEN

Laat ik zeggen dat ik de keuze om de Hero serie te stoppen begrijpelijk vind. Iedereen was die gitaarhelden wel een beetje zat en dat heeft Activision natuurlijk aan zichzelf te danken. Ze hebben het aardig door onze strot geduwd. True Crime killen is daarentegen wel vreemd. De serie was natuurlijk nooit een commerciële hoogvlieger maar deze Hong Kong versie leek op de goede weg. Activision is sowieso een beetje een vreemde uitgever aan het worden. Zo trokken ze de stekker uit Bizarre Creations, de ontwikkelaar van games als Project Gotham, Geometry Wars en het onlangs uitgebrachte Blur. Tja, als je die laatstgenoemde game vrijwel tegelijkertijd uitbrengt met Red Dead vraag je je ook om een flop. Dat ze Take 2 zouden willen kopen, lijkt me ook geen goede zaak. Topgames zijn niet te koop, dat is bij dit soort grote bedrijven vooral afhankelijk van het beleid dat je voert, en Activision lijkt naar mijn idee beter af te zijn met een nieuwe leiding dan een paar nieuwe studio's.



"ALS WORLD OF WARCRAFT NIET ZO GEËXPLODEERD WAS, ZOU STARCRAFT GHOST WAARSCHIJNLIJK GEWOON UITGEKOMEN ZIJN."

En Blizzard heeft daar nog steeds pijn van (NOT).

DE PLAYSTATION PHONE A.K.A. XPERIA PLAY

Afgelopen maand werd eindelijk de PlayStation Phone onthuld, of zoals de officiële naam luidt: de Xperia Play.

Alle geruchten, gelekte foto's en bewegende beelden blijken te kloppen. De Xperia Play is inderdaad de slider Phone zoals deze al geruime tijd over het internet zwerft. Hij lijkt dus erg op de PSPgo maar dan gestileerd naar het laatste Sony Ericsson Xperia model.

De Xperia Play is het antwoord van Sony op de groeiende markt van het handheld gamen en het Android platform. Onze vraag is echter: gaat deze telefoon succesvol worden? Heeft de Ngage niet aangetoond dat een telefoon die gemaakt is om op te gamen, gedoemd is te mislukken?

In onze ogen maakt Sony alleen kans als ze alle focus richten op de games die er voor de Xperia Play gaan verschijnen, want de toevoeging van een controller en een paar geïnstalleerde titels zal niet genoeg zijn om hier een daadwerkelijke kaskraker van te maken. De gamer zal waarschijnlijk eerder een NGP of 3DS aanschaffen, en de telefoonnerd een andere, dunnere, Android telefoon.





POWERSPY

- Gran Turismo creator Yamauchi heeft onlangs in een interview gezegd dat ie graag een game zou maken waarin mensen leren omgaan met de dood.
- De Powerspy vindt die Yamauchi een aardige kerel, maar hij moest het toch maar bij z'n autootjes houden.
- Of hij moet in dit spel een methode openbaren om de dood keer op keer uit te stellen
- Volgens Metacritic.com, een website die de review cijfers van games van verschillende gamesites verzamelt, is Take 2 de hoogst scorende publisher van allemaal. Oftewel, als Take 2 iets uitbrengt, is het vrijwel altijd erg goed.
- Tja, vind je het gek als je bijna nooit games uitbrengt.
- De Powerspy kookt ook heel lekker... twee keer per jaar.

COMMENTAAR



JJ

GEZEIK OVER KILLZONE 3

Op het gevaar af uitgemaakt te worden voor een gecorrumpeerde nationalist, wil ik deze PU toch even gebruiken om mijn gal te spuwen over enkele buitenlandse collegae aangaande hun reviews van Killzone 3. Je merkt het, ik gebruik juridische taal om elke aanval te kunnen afkappen.



Uit de review van Jan en mij vorige maand heb je kunnen opmaken dat wij erg enthousiast over het spel waren, met als gevolg dat we de game met een 93 beloonden. Dit kun en mag je te hoog vinden. Killzone 3 is niet perfect en het zal zeker niet ieders ding zijn, maar wij waren gewoon erg onder de indruk van het totaalplaatje.

Oké, met een dikke 80 had ik ook kunnen leven, maar sommige sites gaven de game niet meer dan een 70. En ook dat mag natuurlijk, maar dan moet je wel met goede argumenten komen. En sorry voor de mannen van onder andere Games TM, Eurogamer en Edge, maar jullie redeneringen sloegen echt helemaal nergens op! Want waar kwam het op neer...

A: Killzone 3 is een CoD kloon.

Ten eerste, hoe origineel is CoD eigenlijk? Dat is gewoon een MoH kloon en die is weer... etc, etc. Daarnaast, als een kloon gewoon goed gemaakt is, who cares? Dat je dat meldt oké, maar dat je er een game op afrekent? CoD verkoopt enorm, logisch dat men dan de keus maakt om die lijn te volgen. En hé; op het gebied van graphics, lengte, uitwerking, coole wapens overklast Killzone 3 CoD: BO echt totaal.

B: 'We speelden hem in vijf uur uit'.

Ja doeg! Er zit al meer dan een uur aan cutscenes in. Dan hebben jullie hem dus echt in easy gespeeld. En gerushed/geskipped! Dat zag je ook terug in het verslag. Zo gaf men aan dat het verhaal te simpel was... eeeh, hoe kun je dat nou weten als je alle filmpjes hebt weggeklikt? En daarnaast, hoe dik en origineel is het verhaal van CoD: BO of Halo: Reach; games die jullie allemaal een 90 gaven? En hoe dik was het verhaal van Vanquish dat bij jullie ook zeer hoog scoorde?

C: De A.I. is minder.

Ja, hallo, als je hem op easy speelt, klopt dat wel ja. Maar echt, de A.I. in de moeilijkste mode is stukken lastiger dan CoD: BO of Halo: Reach; games die, nogmaals, beide wèl een 90 kregen van deze heren.

D: Killzone 3 is te plat. Te veel opgepompt Hollywood geweld.

Ja, en? Wat is daar mis mee? Of trekken jullie dat niet met jullie geitenwollen sokken en 'I love Japanese games' T-shirt aan? Het lijkt erop dat we dezelfde shit krijgen als in de muziekindustrie waar alles wat commercieel is door de pers wordt afgezeken en je succes hebt als je voor geen meter je instrument beheerst maar wel ontzettend veel "eerlijke emotie" toont en iets anders doet dan iedereen. Braak. En waar is jullie mening over de MP? Oké, die hadden wij ook nog niet gereviewed, maar we wisten al wel dat die briljant zou worden, dus hoe kun je dan een 70 geven voor Killzone 3 als totaalpakket? Het lijkt er gewoon sterk op, maar misschien denk ik te veel in complotten, dat Europese games stukken kritischer benaderd worden dan Amerikaanse of Japanse. Want ik zie al deze argumenten echt zelden gebruikt worden voor games die net zo 'origineel' zijn als Killzone. Black Ops is echt geen fuck beter dan Killzone 3. En moet alles dan zo diepzinnig zijn als Ico of The Last Guardian? Games die overigens voor geen meter verkopen...

BULLETSTORM

SLECHTSTE GAME VAN HET JAAR

Fox News; je weet wel, die aartsconservatieve Amerikaanse TV-zender waarbij vergeleken Geert Wilders een ultra linkse anarchist lijkt, heeft Bulletstorm uitgeroepen tot 'slechtste game van het jaar'.

Nu hebben die mensen bij Fox News evenveel verstand van games als een zwangere eend van wiskunde, dus who cares?

Nou, dat doen we dan ook niet, maar het is gewoon wel leuk om wederom even te laten zien hoe dom die gasten zijn. Bulletstorm is namelijk slecht in de zin van 'duivels'. En wel omdat er veel seksistische termen gebruikt worden bij de kills: zo wordt de term 'Topless' gebruikt als je iemand doormidden trapt of schiet en 'Gang Bang' als je meerdere vijanden met één schot om zeep brengt. En dan hebben we nog shit met dildo's, dicks etc.

Uit het verleden weten we dat het enige wat hiermee wordt bereikt, is dat nog meer oversekste pubers de game gaan halen. Dus EA bedankt bij deze Fox News. Of zou het gewoon een sponsordeal zijn geweest?



POWERSPY

- Er zal geen multiplayer in Batman: Arkham City komen.
- Logisch, iedereen had het wel BatmEh geheten.
- Games en geweld, de sukkels en non-gamers raken er maar niet over uitgepraat. Zo ook een krant in Zuid-Korea die in een cybernet café onderzoek deed naar de gevolgen van gamen op jongeren.
- De krant wilde de link tussen agressie en gaming bewijzen door tijdens het gamen opeens de stroom uit te laten vallen.
- En inderdaad begonnen alle gamers daarna te vloeken en te tieren.
- Eureka, ziedaar het bewijs!
- Volgens Nintendo VS baas Reggie Fils-Aime zijn de goedkope apps zeer slecht voor de industrie. De inkomsten zijn dan te laag om alles draaiende te houden.
- Nee, schijtgames voor veel geld verkopen, dat is goed.
- Zoals iedereen inmiddels wel weet, schrijft Jan voor vijfenveertig bladen, achttien websites en is hij te horen en te zien bij zes radioprogramma's en drie TV zenders.
- Toch houdt die gast er ook nog beste een vrij normaal sociaal leven op na.
- Inmiddels weten we hoe hij dat doet. Hij slaapt niet! Wouter kwam tot die ontdekking toen Jan bij een presentatie in de ochtend binnen een minuut vijf espresso's wegtikte!
- Een normaal mens blijft daar drie dagen wakker van (en aan de racekak). Jan kwam er net de presentatie mee door. Waarna hij snel drie Red Bulls naar binnen goot.
- Lichte paniek op de PU redactie toen er maandagochtend een penetrante brandlucht in het pand hing. Omdat er net nieuwe glasvezel kabel was gelegd, vreesde men voor kortsluiting met alle gevolgen van dien.
- Het bleek achteraf allemaal reuze mee te vallen. Wouter was vrijdagavond als laatste weggegaan, had nog even een tosti'tje voor zichzelf gemaakt, en het apparaat niet uitgezet. En een tosti-apparaat dat twee dagen achter elkaar aanstaat, wil natuurlijk wel warm worden...

DEEL -1- MICROSOFT-

WOUTER ZIET DE NIEUWSE MICROSOFT LINE-UP

2010 was nou niet bepaald het jaar dat Microsoft de fundamenten van de gameswereld deed trillen onder het geweld van hun triple-A titels. Een matig jaartje dus, en dat is op zich niet erg als de gigant uit Redmond het maar dubbel en dwars goedmaakt in 2011! We stuurden Wouter naar San Francisco om te checken wat MS ons het komende jaar op spelletjesgebied te bieden heeft.

FABLE III: DE PC-VERSIE

Fable is op PC altijd al een betere/uitgebreidere game geweest, en dat is ook bij deel III het geval. Molyneux' derde fabeltje krijgt er bovendien via XBOX Live DLC bij, want er kan nooit genoeg koddige RPG-knulligheid op de wereld zijn!

Kreeg je bij de PC-versie van Fable 1 de Lost Chapters er gratis bij (terwijl je daar voor de Xbox-versie nog dik duiten voor moest dokken), dit keer ondersteunt PC-Fable III 3D-goodness met de Nvidia stereoscopische technologie. Dit effect balanceert op de grens van flink indrukwekkend naar lichtelijk irritant, want zodra er iets dichtbij de 'camera' komt, heb je bijna



het gevoel dat er met een potlood tussen je ogen geprikt wordt en voel je jezelf scheel kijken. Daarnaast is er zowaar een extra moeilijkheidsgraad aan PC-Fable III toegevoegd. Je kunt nu kiezen tussen Normal en Challenging en inderdaad, ik ging daadwerkelijk twee keer dood tijdens de demonstratie! Dat is nog eens wat anders dan de nul keer in heel 360-Fable III (voor de achievement, natuurlijk). Het feit dat je nog steeds totaal niet bestraft wordt als je sterft, op een litteken na, mag de pret bijna niet drukken. Bijna niet dan...

TRAITOR'S KEEP (DLC)

Na de ondergrondse wereld in de Understone Quest Pack, trekt je fabelachtige held in Traitor's Keep de retro-futuristische omgeving van Clockwork Island binnen. Er zijn robots en een professor in een Iron Man-achtige powersuit die je mag afmaken of sparen, maar voor de fijne details moet je tot de release op 1 maart wachten.



AGE OF EMPIRE ONLINE



De RTS is aan een nieuwe start toe (als je StarCraft II even wegdenkt), dus waarom zou je het genre niet mixen met een MMO, moet Gas Powered Games gedacht hebben.

De stad die ik voor me zie, wordt weergegeven in gedetailleerde, cartoony graphics en ik heb geen flauw idee wat ik moet doen met de tientallen gebouwtjes.
Gelukkig komt een GPG-dude me redden, want anders zit je er ook zo lullig bij als gamecriticus zijnde, en vertelt me dat deze Capital City als een soort hubwereld werkt waar je je manschappen kunt upgraden, resources kunt verhandelen en waar vanuit je PvP battles kunt organiseren en (co-op) quests kunt beginnen.
Age of Empires Online is gratis, maar je kunt Premium Packs kopen voor je Civilization (Egyptenaren of Grieken) waarin een zooi aan extra shit te vinden is, variërend van rare en epic gear voor je troepen tot aan een uitgebreidere tech-tree.
Het is een interessant idee, ziet er prachtig uit, maar zijn er hier wel potentiële MMO-RTS'ers in het huis? Steek je hand op!



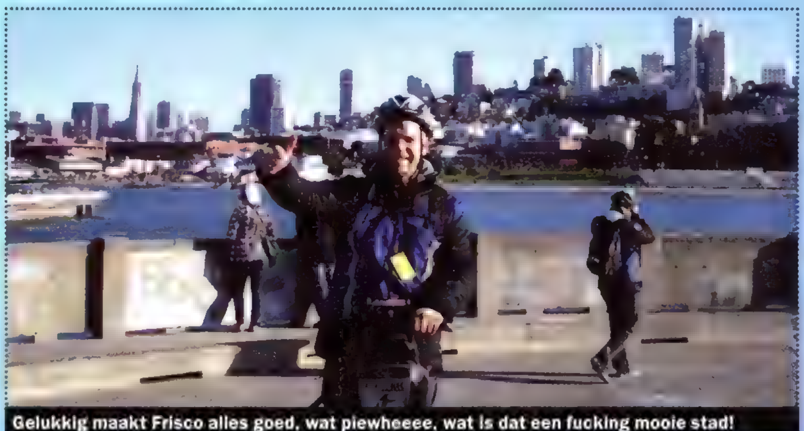
HALO: REACH DEFIANT MAP PACK

Het Halo: Reach Defiant Map Pack kan beschouwd worden als de vuurdoop voor ontwikkelaar 342 Spark Industries, want deze map pack maken ze zonder de directe invloed van Bungie. Of de ontwikkelaar hiermee bewezen heeft dat ze waardige opvolgers zijn, blijkt waarschijnlijk pas na minstens een dozijn potjes per map, maar ik kan nu al wel zeggen dat Condemned, een groot ruimtestation met daarin een gewichtsloze ruimte, zeer goed de Halo-sfeer uitademt en dat Unearthed, een Titanium mijn en raffinaderij, prima dienst lijkt te doen als Firefight battlefield.

OF HARDCORE?



Segwayen; kennelijk dé manier om San Francisco te checken. En ook verdomd gay. Mag ik dat zeggen? Ja, dat mag ik zeggen!



Gelukkig maakt Frisco alles goed, wat piewheeee, wat is dat een fucking mooie stad!



Toch begon ik me op een gegeven moment te vervelen, en ja, dan ga je natuurlijk wat levensgevaarlijke stunts uithalen.



En dat mag dus niet. Voor straf werd ik terug naar het hotel gestuurd, zonder Segway-diploma!

DEEL -2-

KINECTIMUNDO

De Kinect: een dubieus aanhangsel voor menig hardcore gamer, een potentiële brenger van blijdschap voor de wat positiever ingestelde medemensch. Wouter behoort vreemd genoeg tot die laatste groep en liet zich graag verrassen op de February Games Showcase in, nog steeds, San Francisco.

CHILD OF EDEN

Een vaag rythm spel, ontsprongen uit de nog vagere geest van Tetsuya Mizuguchi, de man die ons niet onbriljante games bracht als Rez, Meteos en mijn persoonlijke favoriete puzzelgame: Lumines.

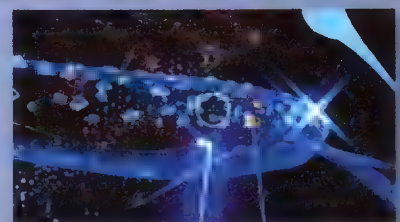
Je zou Child of Eden een shooter kunnen noemen, maar dat is het niet, hoewel je in principe wel aan het schieten bent. Je zou het een rhythm game kunnen noemen, maar dat is het niet, hoewel je in zekere zin beats aan het maken bent. Want wederom zijn hypnotiserende beelden en trippy muziek de hoofdbestanddelen van deze game van Q Entertainment, net zoals de andere titels van Mizuguchi.
Dit keer schiet je echter met je handen op bloemachtige vormen in prachtige kleuren, die de geïnfecteerde geest van het eerste meisje dat geboren is in de ruimte moeten voorstellen.

ALLE VAAGHEID OP EEN STOKJE

Alle onbegrijpelijke verhalen achterwege latend: Child of Eden is even bijzonder als abstract. Je hebt in feite drie soorten 'wapens': eentje waarmee je je doelen kunt locken door ze aan te wijzen (waarna je met een snel gebaar naar rechts projectielen naar alle gelockte doelen schiet), een die constant laserachtige strepen afvuurt naar het geïnfecteerde spul waar je naar wijst en een soort special move genaamd Euphoria (die je inzet door je handen naar de lucht te wijzen, alsof je hard klaarkomt in een club na een heftige climax van de DJ).



Je wisselt tussen de eerste twee wapens met een klap van je handen en met deze middelen moet je op de meest betoverende, visuele spektakels het vuur openen, terwijl je je best doet om niet in een kwijlende trance terecht te komen. Paddo's worden apart verkocht.



GUNSTRINGER

Shooters op de Kinect, het schijnt te kunnen. Hoewel je in deze knaller wel een marionet speelt die op ballonschurken moet schieten.

Je bestuurt die ondode, tacovretende cowboymarionet in Gunstringer door je linkerhand naar links en rechts te bewegen, wat zelfs enigszins logisch is met zo'n touwtjespop. Met je rechterhand mik je op je doelen in het 2D-achtige poppenkastland, waarvan je er meerdere achter elkaar kunt locken, en door je hand naar achteren te bewegen, alsof je de terugslag van de revolver simuleert, knal je alle doelen in één beweging met een salvo aan kogels kapot. En het mooiste van alles is: je kunt het op je luie reet doen!



BLIJ DAT IK EFFE ZIT

Jawel, Gunstringer is zittend te spelen en dat is natuurlijk prachtig voor ons platretige gamers, waartoe ik mijzelf uiteraard ook reken, maar is het wel de moeite waard?
Nou, Twisted Pixel heeft in ieder geval een grappig sfeertje te pakken dankzij de bizarre eindbazen en complete random shit, zoals een real life publiek dat je na elk level ziet applaudisseren (als je goed bezig bent geweest, besluiten twee dudes in de crowd elkaar te omhelzen) en een special move in de vorm van een hand die je vijanden voor je plet. Daarnaast is de game niet echt heel makkelijk te noemen, al valt redelijkerwijs niet te verwachten dat het spel prijzen gaat winnen voor de onmetelijke diepte van de gameplay.

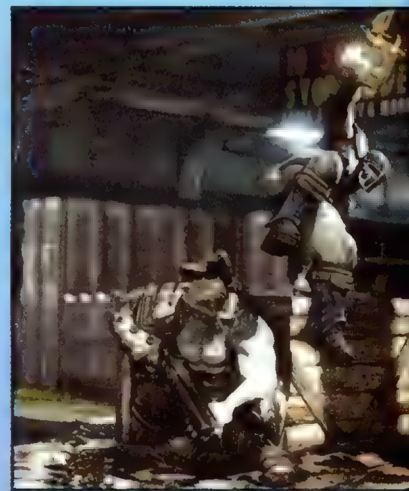




SESAME STREET: ONCE UPON A MONSTER

Wat? Moeten we hier nu echt over een Sesamstraat game voor de Kinect lezen? Ja, verdomme! Heel eventjes...

Once Upon a Monster is namelijk van de studio van Tim Schafer, de man achter Psychonauts en Brütal Legend! Daarnaast is, laten we eerlijk zijn, Elmo de shit en ook Cookiemonster en Grover roelen nog steeds een flink stuk van de wereld. Verder creëert Double Fine speciaal voor deze game nog een shitload aan extra monsters zoals de onmiddellijk iconische Marco, waarmee je (samen met je kleine nichtje of broertje) bewegingsspelletjes doet in verschillende, kleurrijke prentenboeken.
Ook al speel je het niet, het ziet er zo fuzzywuzzy en kleurrijk uit dat je het moeilijk kan disrespecteren.





Augustus Cole AKA Cole Train AKA Lester Speight heeft een iets grotere vuist dan ik.

MICROSHORTS

- Eindelijk! Het langverwachte vervolg op Dead Samurai, The Dishwasher: Vampire Smile, komt op 22 maart.
- Microsoft is blij met z'n Windows Phone 7 en laat je er allerlei games op spelen, zoals Fable: Coin Golf, Angry Birds en Plants vs. Zombies.
- Halo Waypoint komt naar dezelfde telefoon, maar het nut van dit naslagwerk is me nog steeds niet helemaal duidelijk.
- Nog meer DLC: The Da Vinci Disappearance voor Assassin's Creed: Brotherhood. Waarom ie hier op dit MS event te zien was terwijl hij verder niet exclusief is voor XBLA, is mij een raadsel.
- Net zoals een Ghostbusters two stick shooter trouwens. Komt ook gewoon naar PSN.
- Er was ook een demo te zien van Batman: Arkham City op deze Showcase, eentje waarover ik al in PU 202 een preview had geschreven.

Microsoft bewaart blijkbaar nog het een en ander voor de E3. Hopen we dan maar...



Op de foto met Cliff. Ik moest er gewoon een beetje van blozen...

DEEL -3- GEARS OF WAR 3

Onder het genot van de aangename klanken van Milo - die helaas overstemd worden door het geschreeuw van een opgepompte Cole Train - twee Margarita's, drie Baco's en twee Becks, wandelde Wouter door een riant pand in San Francisco. Dan, uit het niets, stampt hij met z'n armyboots de onderkaak van de niet langer schreeuwende Cole Train aan gruzelementen! 'Nobody plays Gears of War 3 like me! NOBODY!'

De eerste Gears of War staat fier op de tweede plek in mijn lijstje meest gespeelde multiplayer games ever, ver boven Battlefield: Bad Company 2 en net onder Halo 3.
In de begintijden van de Xbox 360, toen het nog best speciaal was om met een stel vrienden online op je console te chillen en te gamen, spraken we regelmatig af om de hele avond te 'Gearsen', wat resulteerde in good times indeed.
Bijna een jaar lang zaagde ik online met veel plezier Locusts doormidden (het werd nog eens aangewakkerd door de release van de briljante Annex mode als gratis DLC) totdat Halo 3 uitkwam en er een grote MP-migratie plaatsvond. Binnen enkele dagen was Gears totaal uit de gratie bij iedereen in m'n Friends List, want zo is de tragische werkelijkheid van de snelle wereld van multiplayer games.

1 > 2

En toen, nog een jaar later, kwam Gears of War 2, klaar om de multiplayer shooterwereld weer eens en voor altijd gritty en gorey te maken... Maar helaas; er waren voor mij maar een handvol matches (van o.a. de irritante, tactloze Submission mode) voor nodig om te beseffen dat deel 2 de glorie van z'n voorganger niet wist door te zetten. Of het nou was omdat GTA IV in dezelfde periode uitkwam en ik mezelf geen tijd gunde voor Gears 2, of omdat ik de singleplayer ervan ook al vrij teleurstellend vond, ik weet het niet, maar ik smeet de game net zo snel aan de kant als een uitgelubberde Björn Borg boxerbrief.
Zelfs de Horde mode, die toch wel erg vet was, kon de Gears of War 2 multiplayer niet tot het niveau van z'n voorganger trekken.
Maar nu, Gears of War 3, maakt die wel weer een goede kans?

3 = 1 OF 3 > 1?

Het duurt niet lang voordat ik de logge, eenvoudige besturing van Gears weer onder de knie heb en onmiddellijk daarna komen de flashbacks van deel 1. 'Oh ja, als je de kettingzaag van de Lancer wil gebruiken, hou er dan rekening mee dat je het ding nog aan moet slingeren; dat duurt even een seconde of twee.' 'Aan komen rennen door A ingedrukt te houden en dan vlak voor je tegenstander je shotgun laten knallen, dat werkt als een dolle.' 'A is sowieso je vriend, Wouter, het houdt je in leven.'
De toevoegingen aan deel 2 die op papier zo vet leken, maar die ik uiteindelijk nauwelijks in actie had gezien omdat ik de MP verwaarloosd had, zie ik nu meerdere malen de gameplay en de fun verrijken. Chainsaw-duels, de mortars die een regen van explosies over de battlefield laten gaan, de executions die bij elk wapen anders zijn en de Ink Grenades; die ideeën blijken zeker niet alleen op papier vet.



En gelukkig is daar nog het een en ander aan toegevoegd om de met testosteron en mannensap volgepompte shooter nog bruter te maken, want die drie achter de titel is geen leeftijdsadvies.

DRUK Y VOOR RANZIGHEID

De meer subtiele veranderingen (voor zover je in een stuk over Gears of War ooit het woord subtiel mag laten vallen) zijn die op het gebied van de controls. Het gebruik van X in deel 2, die je zowel voor het reviven van je teammates, het grijpen van ammo als het oppakken van wapens diende in te drukken, zorgde voor nogal irritante situaties als er een wapen precies op de plek van een gedownde speelmaat lag.
De oplossing is vrij simpel, want nu moet je voor het reviven tappen op de X en voor het oppakken van wapens de knop een seconde of anderhalf indrukken, waarbij je op het scherm een cirkeltje om de X ziet vollopen. Een simpel trucje dat de Bungies van de wereld allang hadden verzonnen, maar eentje dat goed werkt, ook in het geval van executions.
Een tapje op de Y boven een gedownde vijand en je doet de fan-favorite execution, de Curb Stomp, en druk je de knop even wat langer in dan volgt een afmaker die specifiek is voor het wapen dat je op dat moment gebruikt.
Gears-spelers kunnen zich de ranzigheid van deze kills vast nog wel herinneren, waarbij je verplicht een huppeltje van plezier moet maken, dacht ik zo.

CLIFF KILLNIETMEER... EN NIET MINDER

Een multiplayer shooter is Jack Schijt zonder Team Deathmatch, maar Cliff en z'n Epic kornuiten hebben deze eeuwenoude mode voor het eerst in jaren een make-over gegeven.
Nog steeds draait het om kills en hoeveel je er maakt, maar in plaats van de ronden een tijdslimiet te geven, heeft de Gears 3 Deathmatch een respawn limiet. Per team mag je vijftien keer het loodje leggen en daarna kom je niet meer terug als je een chainsaw slikt.
Het klinkt als een minimale aanpassing, maar dat is het zeker niet. Zijn de respawns namelijk op, dan zie je bovenin je scherm de hoofden van de nog levende spelers, die, vergezeld van een 'Epic Gears-knal', dan één voor één verdwijnen naarmate ze sterven, tot er op een gegeven moment een 'Last Man Standing' is. En je begrijpt dat diegene nog even hard z'n best gaat doen, onder het toeziend ogen van z'n teammaten, voor een laatste heldendaad.

GOODIE!

Gelukkig hoeven jullie niet lang meer te wachten op deze online COG vs Locust bloedbaden, want Epic heeft geleerd van de fout van een bètaloze Gears 2 en zal dit keer wel met een MP testfase komen die midden april van start gaat.
Net zoals we wel eerder in andere games hebben meegemaakt, kan je stemmen op maps (volgens mij kan je daar nu al mee beginnen op Facebook en mocht je dat willen, geloof mij dan en stem niet Overpass, Thrashball, Old Town of Checkout weg), maar het mooiste is dat je alvast dingen kunt unlocken voor als je de game in huis hebt.
Hmmm, ik kan niet anders zeggen dan: 'Reach kijk uit, Black Ops move over; Gears is back!'

GUNS, PLZ

RETRO LANCER: Meer terugslag, meer stopping power.
ONE SHOT: Een raketwerper gecombineerd met een sniperrifle.
SAWED OFF: Kansloos van veraf, drie kills tegelijkertijd van dichtbij.
DIGGER LAUNCHER: Een soort torpedo alleen dan in de grond.
INCENDIARY GRENADE: Gooien en fikken.

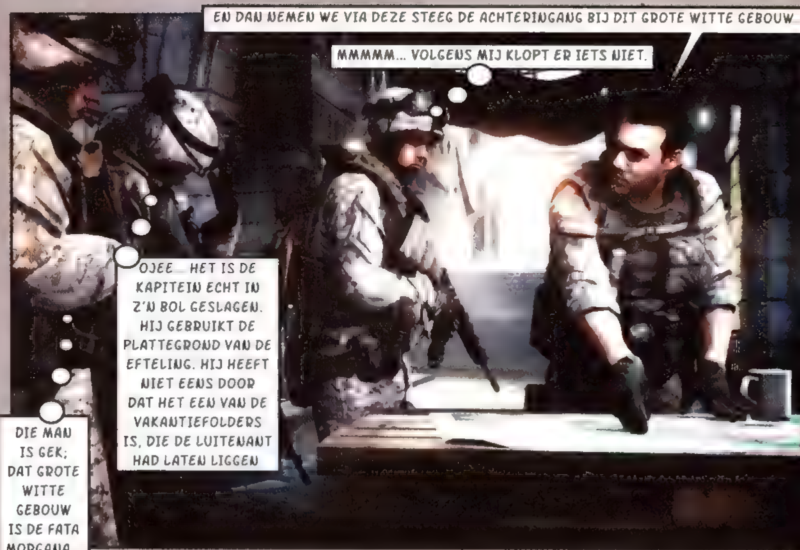


'Yeah! WHOO! Bring it on, sucka! This my kinda shit!'



BATTLE

Alsof er in 2011 nog niet genoeg shooters uitkomen, gaan we dit jaar ook nog eens Battlefield 3 verwelkomen. Echter, dat DICE de lat zo belachelijk hoog zou leggen had Jan, die speciaal voor de nieuwe game naar Stockholm afreisde, niet verwacht. Hier gaat de concurrentie behoorlijk van schrikken...



Een bezoek aan de Zweedse studio DICE is altijd een feestje, zelfs als je daarvoor een kou van min 12 graden overdag moet trotseren. Het kantoor ligt in het centrum van Stockholm en heeft een waanzinnig uitzicht over het Mälarmeer en de stad. De inrichting van de studio is modern, het personeel gaat hip gekleed en er heerst een open, relaxte sfeer.
Toch hangt er ook spanning in de lucht. Het is namelijk de allereerste keer dat de studio Battlefield 3 aan de buitenwereld laat zien, en als trotse, nerveuze ouders staat het team ons dan ook op te wachten om hun kindje te tonen.
Overigens begint DICE direct met een teleurstellende mededeling: "No multiplayer today, guys. That's for another moment." Oké, daar kan ik mee leven... maar dan verwacht ik ook wel een kick-ass singleplayer ervaring. En die krijg ik. Oh ja, die krijg ik...

GEEN BAD COMPANY

Voordat de presentatie begint, wordt ons echter een ding op het hart gedrukt: Battlefield 3 is een regelrechte opvolger van Battlefield 2. Het is dus niet, en dat wordt met klem gemeld, Battlefield: Bad Company 3 wat we vandaag te zien krijgen.
Dat betekent dat Battlefield 3 alles in zich heeft wat spelers verwachten van een dergelijke opvolger: grote, uitgestrekte maps, veel voertuigen, door de lucht scherende jets, 64 spelers (op de PC althans) en waanzinnige graphics.
Met name dat laatste wordt een stuk of drie, vier keer benadrukt: "If you have a 1500 euro game PC, you should get a 1500 euro graphic experience", aldus de presentator van dienst. Waarmee hij zoveel wil zeggen, dat als je een high-end machine thuis hebt staan, en je zet alle toeters en bellen aan, je kunt rekenen op de rit van je leven. Gelukkig zullen, volgens DICE, ook de console versies nieuwe grafische hoogten bereiken.
"Laat maar eens zien dan", mompel ik als het licht in de zaal gedimd wordt en de demonstratie begint. De speelsessie die volgt zal ik trachten zo uitvoerig mogelijk te beschrijven, inclusief een flinke dosis spontane







FIELD 3

JAN ERVAART EEN AARDVERSCHUIVING

emoties die zich op dat moment van mij meester maakten.

GELIKT FILMPJE?

De (hands-off) speelsessie begint in een legertruck. Jij en je squadleden (Marines) rijden door een stad op de grens van Irak en Iran en bij de radio klinkt Johnny Cash. Het is het jaar 2014 maar over het achtergrondverhaal wil DICE op dit moment verder nog niets kwijt.
De Marines praten met elkaar, maken opmerkingen over en weer en checken nog even hun wapens. Niets nieuws onder de zon zou je denken, ware het niet dat ik er op dat moment van overtuigd ben naar een gelikt filmpje te kijken. Goed, ik zit achterin de presentatieruimte, het is vroeg en ik heb nog geen koffie gehad, maar toch... dit kan toch niet ingame zijn?
Jazeker, het is wèl ingame, want bij het extraction point springen de Marines uit de truck en lopen ze gegroepeerd de verlaten en deels verwoeste stad in. Ik val werkelijk van mijn stoel en twitter op dat moment naar Jeroen dat hij hier eigenlijk bij hoort te zijn om dit mee te maken. Wat een detail, wat een fotorealisme qua beelden, wat een beklemmende, overtuigende sfeer... het is alsof ik naar een CNN uitzending over de oorlog in Irak zit te kijken.

DE BATTLEFIELD SERIE IN VOGELVLUCHT

Er zijn de laatste jaren zoveel BF games uitgekomen dat ik me kan voorstellen dat je door alle Battlefields het bos niet meer ziet. Tijd voor een kort geschiedenislesje dan.
Het begon allemaal met **Battlefield 1942**. Man oh man, wat heb ik die game kapot gespeeld. Het plezier om met maten in LAN multiplayer potjes te spelen, was goud waard en ook aan de uitbreidingen **Road To Rome** en **Secret Weapons of WWII** heb ik veel lol beleefd. Eindelijk een WO II ervaring die niet lineair en scripted was.
Battlefield Vietnam was een uitermate vermakelijke zijstap, maar **Battlefield 2** brak pas weer echt potten. De nieuwe engine was grensverleggend en de moderne oorlogsetting - waarbij Amerika, het Midden-Oosten en China het met elkaar aan de stok kregen - viel in de smaak. De game kende een flinke dot strategie en een vleugje RPG middels diverse unlockables. BF 2 markeerde ook een nieuwe downloadstrategie middels de zogenaamde booster packs **Euro Force** en **Armored Fury**.
Vlot daarna werd BF voor het eerst naar consoles gebracht in de vorm van **BF 2 Modern Combat**. Het was een dappere poging, al waren de online mogelijkheden een stuk beperkter in vergelijking met de grote PC broer.
Sciencefiction werd verkend in **Battlefield 2142**, opnieuw voor de PC.
De franchise wist pas echt een miljoenenpubliek te bereiken met **Battlefield - Bad Company**, een spin-off van de Battlefield reeks voor de consoles die tot dan toe grotendeels aan de PC gamer was voorbehouden.
Met name **Battlefield: Bad Company 2** kan als een mijlpaal worden gezien die het enigszins op kon nemen tegen de Call of Duty multiplayer hegemonie.
Ondertussen verschenen er ook tussenvormen, zoals het koddige, gratis **Battlefield: Heroes** (Battlefield voor je moeder) en de download only game **Battlefield 1943** dat dankzij een scherp prijsje een groot succes werd.
Natuurlijk komt er vroeg of laat een Battlefield: Bad Company 3, daar kun je zeker van zijn, maar vanaf nu zijn alle ogen gericht op **Battlefield 3** dat dit jaar zonder twijfel overal diepe indruk gaat achterlaten.


Battlefield 1942


Battlefield Vietnam


Battlefield 2


Battlefield 2: Modern Combat

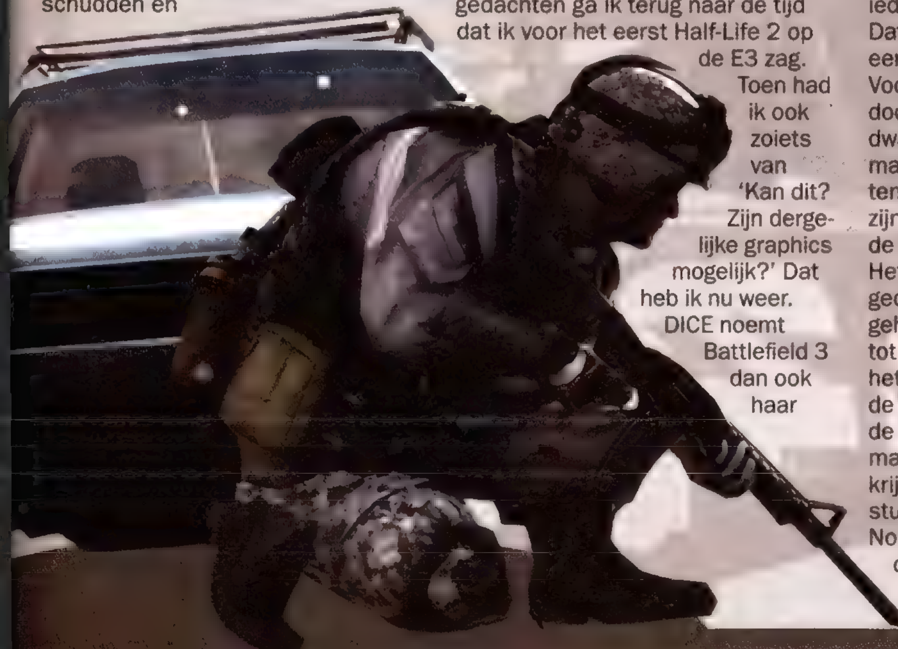

Battlefield 2142


Battlefield Bad Company


Battlefield Heroes

NEXT-GEN VOOR CURRENT-GEN

Even terug naar de truck. Neem de manier waarop de hoofden en de lichamen van de Marines mee schudden en bewegen met de hobbels en de gaten in de weg bijvoorbeeld. Of de uitrustingen die de mannen aanhebben; iedere knoop, vestzak, granaat, handschoen, sjaal en munitieclip klopt voor mijn gevoel. In mijn gedachten ga ik terug naar de tijd dat ik voor het eerst Half-Life 2 op de E3 zag. Toen had ik ook zoiets van 'Kan dit? Zijn dergelijke graphics mogelijk?' Dat heb ik nu weer. DICE noemt Battlefield 3 dan ook haar next-gen title for the current-gen consoles. Maar goed, de presentatie is op een PC dus ik hou een slag om de arm voor PS3 en Xbox 360. Maar dan nog. Want wat volgt, blaast sowieso iedereen van zijn sokken.
Dat wil zeggen, nadat er eerst een hele tijd niets gebeurt. Vooralsnog lopen de Marines door de lege straten, kranten dwarrelen op door de wind, marktkraampjes staan er verlaten bij, flatgebouwen en hotels zijn deels stukgeschoten, maar de dreiging hangt in de lucht. Het is bizar hoe mooi (lees: gedetailleerd) deze door oorlog gehavende stad door DICE tot leven is gewekt. Vooral het spel met licht imponeert: de zon schijnt fel, waardoor de steegjes en huizen automatisch iets onheilspellends krijgen, aangezien het daar een stuk donkerder is.
Nog steeds is er geen concrete aanwijzing voor een op handen zijnde dreiging.









BATTLEFIELD PLAY4FREE

Tijdens mijn bezoek aan DICE heb ik even met Battlefield Play4Free mogen stoeien, de gratis Battlefield voor PC die momenteel in closed bèta is. De game draait op een licht aangepaste Battlefield 2 engine en loopt dus zonder moeite op de meeste PC's.
Net als Battlefield Heroes kent de game een micro-transactiemodel voor inkomsten, maar kun je de game ook prima ervaren zonder een eurocent te betalen.
De game speelt als het spreekwoordelijke zonnetje, de graphics zijn uiteraard niet de mooiste, maar kunnen nog best mee, en het voelt allemaal heel erg als een licht versimpelde Battlefield 2. Bad Company 2 invloeden zijn er ook; je kunt kiezen uit de classes Assault, Engineer, Medic en Recon en ook de manier van levelen en upgraden komt overeen.
Kennen de meeste online shooters steeds kleinere maps, de maps in BFP4F zijn lekker groot, al zijn ze wel wat bescheidener dan de oorspronkelijke uit BF2. Het gaat hoe dan ook lonen om deze puike, gratis game straks te spelen, want als je een bepaald level haalt, unlock je automatisch extra goodies voor Battlefield 3.
Wanneer BFP4F voor iedereen beschikbaar komt, is afwachten. Ik zou zeggen, hou http://battlefield.play4free.com/en/ goed in de gaten!



De Marines doorzoeken een complex, maar ook hier geen teken van leven. Ze lopen naar buiten en dan...

BALKONTERRORIST

PATS! Een sluipschutter aan de andere kant van de straat knalt een Marine door zijn nek. Paniek! Geschreeuw! Mitrailleurschoten! Waar zit die klootzak?!
De speler grijpt de gorgelende neergeschoten Marine bij z'n schouders en sleurt hem naar binnen. Inmiddels komen de vijanden van meerdere kanten. "On the balcony!", buldert de squadleider. Terwijl nu ook enkele autobusjes met zwaarbewapende vijanden op ons afstuiven.
Op een balkon zien we een man met een RPG. We zoeken dekking maar het explosief, dat een deel van het balkon van het gebouw meeneemt in zijn schot, raakt een auto en de speler vliegt een paar meter naar achteren, compleet versuft. Als ie weer bij zinnen is, probeert hij zich weer te oriënteren.
Ondertussen laat de nieuwe Frostbite 2 engine zijn tanden zien. Rookpluimen, cover die kapot geschoten wordt, auto's die aan barrels worden geknald, rinkelend glas... het is een grote chaos.
Met een welgemikt schot, schakelt de speler de vijand op het balkon uit, zijn herseninhoud kwakt tegen de vale witte muur die nu een flinke rode klodder rijker is.
De shootouts op de parkeerplaats gaan in alle hevigheid door waarbij bepaalde acties (scripted) in slowmotion, maar gelukkig gedoseerd, in beeld komen. De openheid van het level waar de shootouts plaatsvinden is imponerend zonder dat het 'sandboxy' wordt.
Geen domme op rails staande A.I. hier overigens, de vijanden benutten de omgeving en je moet echt op je teammaten vertrouwen en gebruik maken van objecten in de omgeving (voor zover die niet stuk zijn geknald) om te kunnen blijven ademen.

OP HET DAK

DICE skipped een stuk van het level en we bevinden ons nu op het dak van een flatgebouw. De vervloekte sniper is nog steeds niet gepakt. Alle Marines liggen met hun buik op de grond en proberen zo laag mogelijk te blijven om ongezien te blijven.





Dikke schijt! We zijn ontdekt. De sniper neemt ons meteen op de korrel vanuit het hotel tegenover ons. Maar ook van andere kanten klinken schoten. De echo's van de schoten klinken dreigend en mooi tegelijk. Wat is het geluid volvet zeg! Een kleine launcher wordt naar de speler toegerold terwijl er wordt geschreeuwd dat er nu toch echt tempo gemaakt moet worden omdat de rand van het dak waarachter de squad zich net kan verschansen, aan het afbrokkelen is door vijandelijk vuur. "Cover is getting thin here, hurry up soldier!"
De rocketlauncher is geladen, de trekker wordt overgehaald en het projectiel neemt de sniper én de complete verdieping van het hotel mee in zijn destructieve route. Rook, stof, gekraak, een doffe klap. Frostbite 2 baby! Hotel gesloopt, dreiging uitgeschakeld... Voorlopig althans.



BOM

Weer skipt DICE een stukje. Mijn squad is nu in een gebouw beland waar ze op de grond een verdachte draad zien liggen. Aan de speler de taak de draad de kelder in te volgen want je kunt er vergif op innemen dat deze naar een bom leidt.
De speler daalt in z'n eentje de trapjes af, het donker in. Het lampje op zijn geweer floept aan, maar echt goed zicht is er niet. Ik voel het hart in de keel van het computerpersonage bijna kloppen. De spanning is te snijden. Een versnelde ademhaling en de echo van voetstappen maken het er allemaal alleen maar zenuwslopender op. De speler tuurt om een hoekje, niks. Gangetje in, een deuropening, richten, kijken... weer niks. En dan: een soort werkhoekje, een tafel, gereedschap, draden en... een bom! Twee draden steken uit het explosief. Welke er eerst uittrekken? Maakt het verschil? Hier hebben we geen tijd voor. We moeten iets doen! God zegen de greep en ruk, de eerste draad is eruit!
Maar dan... een man doemt op uit het niets en slaat je tegen de grond, er volgt een van zeer dichtbij in beeld gebracht gevecht (waarschijnlijk middels een quicktime event, dan wel via een scripted filmpje) wat behoorlijk lang duurt. Uiteindelijk overmeester je hem, ruk je de tweede draad uit de bom en is de kust veilig.

"ZO'N INTENS KARAKTER DAT HET BIJNA GRIEZELIG WORDT."

AARDBEVING

De squadleider sommeert om onmiddellijk naar boven te komen waar de hel nu compleet is losgebroken. We bevinden ons inmiddels op een snelweg waar het vijandelijk vuur van alle kanten lijkt te komen en een grootschalig gevecht gaande is.
De speler baant zich een weg langs uitgebrande Humvees, met als doel een viaduct te bereiken. Amerikaanse helikopters cirkelen boven je en voorzien je van back-up. Het geluid van de kogelregens is oorverdovend en weer zijn de beelden waanzinnig. Alsof ik in een mix van de films Green Zone en Black Hawk Down ben beland.
Wat dan volgt is waanzinnig! In meerdere opzichten een ongekend hoogtepunt, en ook iets dat ik nog nooit in een game heb meegemaakt. Want terwijl de actie naar een climax toewerkt, begint de aarde te trillen en het asfalt te scheuren alsof het een wc-papiertje is... een aardbeving!
Voertuigen worden opgetild, lantaarnpalen knakken als luciferhoutjes en de chaos is compleet.

Voor de neus van de speler zien we het vervolgens gebeuren: een enorm flatgebouw begint op zijn 9/11's in te storten en neemt in zijn val een helikopter mee! Puin en rookwolken ter grootte van een Boeing 747 storten zich op de speler en dan... is de demonstratie afgelopen.

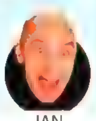
ROOSKLEURIG

Met name de laatstgenoemde scène spookt nog lang na in mijn hoofd. Ik heb de afgelopen jaren in games al heel wat gebouwtjes opgeblazen, maar de manier waarop DICE dit weergeeft, is van een nieuwe orde. En dit was slechts het topje van de ijsberg, zoveel is zeker. Met het trackrecord dat de studio heeft op multiplayer gebied, de ongetemde kracht van de nieuwe Frostbite 2 engine en het vetste geluid ooit in een shooter, ziet de toekomst er voor Battlefield fans wel heel zonnig uit.

VERWACHTING

Wat ik tot nu gezien heb van Battlefield 3 heeft me volledig weggeblazen. Geluid, graphics en het gevoel dat de shootouts geven, is van zo'n gedetailleerd niveau en heeft zo'n intens karakter dat het bijna griezelig wordt. Dit kon wel eens de shooter van het jaar worden.

+ Graphics en geluid van een waanzinnig niveau.
+ Intense sfeer.
+ Grote, open omgevingen.
+ High-end PC gamers gaan potentie van hun dure machines eindelijk terugzien.
- Nog geen ingame multiplayer gezien.


JAN

BATTLEFIELD 3
PC / PS3 / XBOX 360
DICE / ELECTRONIC ARTS
HERFST 2011



SONY PLAYSTAT

Sony toonde afgelopen maand in hartje Londen haar line-up tijdens het tweedaagse PlayStation Experience evenement. Jeroen offerde zich graag op om er eens een kijkje te nemen.

In Tramshed, een oude elektriciteitscentrale ooit in gebruik voor het Shoreditch Tramsysteem, werd een negental games aan het Europese journaille gepresenteerd. Waarbij voor Killzone 3 (scoorde in PU 207 een 93) zelfs een aparte dag was gereserveerd en MotorStorm z'n eigen avondje kreeg in een andere locatie, genaamd The Classic Car Club.
De oude elektriciteitscentrale van Tramshed paste prachtig bij de games die Sony liet zien. De hal ademde vervlogen tijden; rauwe onafgewerkte wanden, verwarmingsbuizen die door de kelder liepen, grove lasnaden... het riep tevens de sfeer op van games als Killzone 3 en Resistance 3.
Des te vreemder was het om games als PlayStation Move Heroes en Journey in deze setting te zien. Het geeft echter wel aan dat Sony meer te bieden heeft dan de standaard stoere mannen games, waarin eerst geschoten wordt en pas later vragen worden gesteld.
In de volgende alinea's neem ik de belangrijkste games met je door, en laat ik je weten wat voor indruk ze bij me hebben achtergelaten.





"MET EEN PS3 ZIT JE ER DE REST VAN HET JAAR WARMPJES BIJ."

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

VERWACHT: 1 NOVEMBER 2011

WAT? Uncharted 3: Drake's Deception staat natuurlijk bij iedereen torenhoog op zijn verlanglijstje voor het eind van het jaar, en ook ik was enorm benieuwd naar wat de game te bieden zou hebben.
Ik stapte dan ook met kloppend hart en jeukende handen de demoruimte binnen, want dit zou de eerste keer worden dat we daadwerkelijk zelf los konden gaan. Althans dat waren de geruchten die de ronde deden voordat het evenement begon.
De indeling van de demoruimte, met twee grote tv schermen en een rijtje van twaalf stoelen, leek echter niet te wijzen op een hands-on sessie. En dat bleek helaas ook het geval. We kregen gewoon een presentatie te zien die met iWorks Keynote in elkaar was gedraaid. Daarin werden zaken aangestipt als nieuwe bewegingsanimaties, takedowns van bovenaf en een vers vechtsysteem. Waarna de presentatie overging in de Jimmy Fallon show demo. Je weet wel, die met dat brandende Franse landhuis, waar Sully en Drake trachten te ontsnappen.
IETS NIEUWS? Naast het landhuis dat verzwolgen wordt door een vlammenzee, kregen we ook nog even de trailer te zien. Ditmaal in 3D, maar echt heel bijzonder was ie verder niet. Behalve wat CGI toonde het filmpje ingame beeld om je een idee te geven hoe 3D gaat werken in Uncharted. Mooi, maar niet genoeg om mij nu al te overtuigen.
INDRUK? Het zag er fantastisch uit, maar ik had meer verwacht van deze presentatie. Misschien had iets meer context kunnen helpen, want een brandend landhuis ergens in Frankrijk, staat toch mijlenver af van het beeld van Drake in de woestijn dat inmiddels bij iedereen op zijn netvlies staat?





RATCHET AND CLANK: ALL 4 ONE

VERWACHT: HERFST 2011

WAT? Aangezien er in 2011 een nieuwe Resistance game verschijnt, zit een volwaardige Ratchet and Clank titel er voor dit jaar niet in. Ontwikkelaar Insomniac brengt de twee franchises immers om en om uit. In plaats van een volwaardige game krijgen we dit jaar een kleiner avontuur van het illustere tweetal, dat je los moet zien van A Crack in Time. Althans, die indruk wordt gewekt, zeker gezien de opzet van de game. Daar waar de meeste Ratchet and Clank avonturen een singleplayer aangelegenheid waren, draait het in All 4 One om de multiplayer en dan vooral co-op. Ditmaal geen third-person camera maar eentje die de actie vanuit een isometrische hoek volgt. Op deze wijze blijft iedere speler in beeld en is de actie uitstekend te volgen. Er werd een korte demo getoond en we mochten zelf even hands-on met de game.
IETS NIEUWS? Het spel lijkt slechts in de verte nog op een standaard Ratchet and Clank game. De ruimtes waarin het zich afspeelt zijn erg lineair en de paden die je bewandelt smal. Ergens is dat wel logisch, aangezien je de spelers (maximaal vier tegelijk) op deze manier lekker bij elkaar kunt houden.
Veel wapens uit de serie zijn wel weer van de partij, maar het draait toch vooral om het samen spelen. Tenminste, om de game tot een goed einde te brengen moet je elkaar inderdaad helpen, maar om vette wapens te kunnen kopen, dien je meer bouten en moeren te verzamelen dan je teammates. Er zit dan ook een vleugje strijd in de game.
INDRUK? Natuurlijk speel ik liever een groot nieuw avontuur maar desondanks ben ik nu al grotendeels overtuigd van de potentie van deze game. Het samenspel met andere spelers werkt als een trein en je kunt elkaar niet alleen dwarszitten maar ook helpen. De actie verloopt vloeiend en ik zie nu al hoe tof dit gaat worden met een paar man op de bank.

ON EXPERIENCE

JEROEN ZIET VEEL LEKKERS

PLAYSTATION MOVE HEROES

VERWACHT: 1 APRIL 2011

WAT? Heel kort door de bocht zou je kunnen zeggen dat we hier te maken hebben met een Wii game die zijn weg gevonden heeft naar de PS3. Het gaat namelijk om een zwaai, zwiep en zwabberspel met PlayStation helden in de hoofdrol. En met helden doel ik op personages als Sly en Bentley uit de Sly Racoon serie, Ratchet en Clank uit de gelijknamige serie en Jak en Daxter.

Het is een game die met name gericht is op de wat jongere spelers en ik voelde er dan ook niet zo veel bij. De Wii is in huize Roding niet voor niets losgekoppeld van de TV en de stroomvoorziening. De laagdrempelige besturing zal echter de jongere en casual gamers zeker aanspreken.

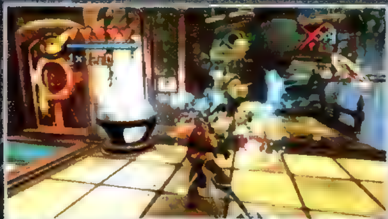
IETS NIEUWS? Er is natuurlijk een hoop gezwapper (combinatie van zwiepen en zwabberen) in deze game; dat is nieuw maar weinig spannend verder.

Ieder personage heeft een andere manier van spelen, denk bij Ratchet, Jak en Sly aan meer combat georiënteerde gevechten en bij Clank, Daxter en Bentley aan wat meer schietactie en gevechten met bestuurbare frisbees.

INDRUK? Er zit ook nog een verhaal achter de game waarin wordt uitgelegd waarom de helden bij elkaar in hetzelfde universum zijn beland, maar daar wilde men nog niet heel veel over kwijt. Wel dat het gevoel dat de game vooral bestaat uit minigames (dat na de presentatie overheerste) niet zal gelden voor de uiteindelijke versie.

Een leuk spelleke dus, maar niet voor de PU-lezer die inmiddels uit de luiers is.

















INFAMOUS 2

VERWACHT: EIND 2011

WAT? InFamous 2, het vervolg op de in mijn ogen beste superhelden game ooit gemaakt! Deel 2 gaat verder waar deel 1 ophield; je bent een volgroeide superheld met een reeks aan krachten en zult het nieuwe gevaar dat de stad bedreigt wel effe de kop indrukken.

Dat gevaar komt in de vorm van The Beast en in de huid van Cole MacGrath zul jij het monster klop moeten gaan geven. Helaas pakt het anders uit en komt Cole er achter dat hij eigenlijk (nog) helemaal niet zo bad ass is als hij gedacht had. Tijd dus om jezelf even terug te trekken in New Marais en daar nieuwe krachten te scoren want die zul je hard nodig hebben.

Ik speelde in Londen twee missies, waarvan één goed en één slecht, waarbij ik de context nogal miste in het geheel. De demo gooit je namelijk midden in het verhaal, introduceert nog even snel een nieuw personage en dan is het gaan. En met 'gaan' bedoel ik vooral baddies in elkaar pummelen met je superkrachten.

Toch kan ik niet anders zeggen dan dat het allemaal vertrouwd en lekker aanvoelde. Al snel had ik de controls weer in de vingers en gooide ik de ene schokgolf na de andere energiegranaat.

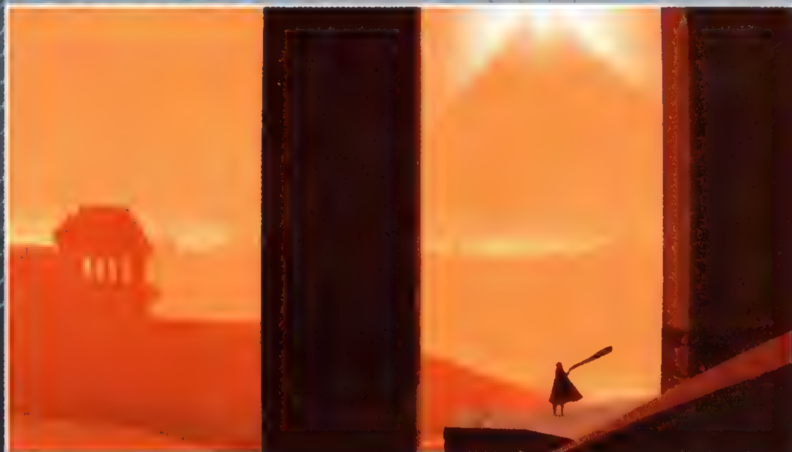
IETS NIEUWS? Er viel zo op het eerste gezicht weinig nieuws te ontdekken aan dit tweede deel. Natuurlijk zijn de looks een stuk beter en kon ik lekker met de ionenstorm knallen, maar ondanks dat veel hetzelfde leek, werkte het allemaal weer heerlijk bevredigend. Ook kon ik het niet laten om even wat leven uit onschuldige omstanders te zuigen…

INDRUK? Context, ik blijf er maar op hameren; ook hier miste ik de context van alles. Er is geen introductie, je wordt patsboem in de wereld gegooid en dat is jammer. Dat geeft meteen een beetje aan hoe loos dit soort demo's kunnen zijn. Ook was er nog steeds geen info over hoe men oude savegames kan implementeren in de game. Het lijkt er dus op dat het niet uitmaakt, of je slecht of juist goed was in het origineel.

JOURNEY

VERWACHT: 2011

WAT? Tussen alle grote namen stond daar ineens Journey van thatgamecompany. Niet echt een blockbuster die je tussen het rijtje Killzone 3, Resistance 3, InFamous 2 en MotorStorm verwacht. Toch wist de game mij zo te overtuigen dat ik al die andere titels even vergat.
ThatGameCompany heeft inmiddels Flow en Flower op haar naam staan en net als in Flow en Flower staat ook bij Journey het gevoel dat je ervaart tijdens het spelen op de voorgrond. Het zou een soort van religieuze ervaring moeten zijn, zo vertelde men, en wanneer een ontwikkelaar die zware woorden uitspreekt, dan heb je mijn aandacht.
Journey is een game waarin je als een personage (noch man noch vrouw) ontwaakt in een woestijn. Geen idee wat je daar doet of wat je moet doen, er is alleen een berg met een lichtbundel die uitnodigt tot nader onderzoek. De reis naar die berg toe staat centraal in de game, maar voordat je uiteindelijk aankomt, zul je wel enkele puzzels op moeten lossen. Niets wereldschokkends, maar de manier waarop alles in beeld is gebracht en het gevoel dat de reis losmaakt, is iets dat ik nog niet eerder heb ervaren in een videogame.
IETS NIEUWS? Het gevoel van eenzaamheid en machteloosheid is ongekend. Je bent een nietig wezen, geen over the top powered-up motherfucker om het zo maar te zeggen. En je reist in je eentje door een onontgonnen woestijn met golvend zand.
Journey is een multiplayer game (die je overigens ook gewoon in je eentje uit kunt zitten), maar anders dan alle andere multiplayer games die je ooit gespeeld hebt. Tijdens je reis bestaat de kans dat je een andere speler ontmoet. Je krijgt niet te zien wie het is, dus geen PSN naam of andere zaken, en je zult ook niet met hem of haar kunnen praten door middel van voicechat of textchat. Nee, je enige communicatiemiddel is een soort schreeuw om zijn of haar aandacht mee te trekken. Mocht je dat willen, want daarin sta je vrij. Je kunt namelijk de andere speler ook gewoon negeren en verder gaan met je eigen reis, de speler zal dan waarschijnlijk vanzelf verdwijnen, waarna er eventueel een nieuwe andere speler zal verschijnen.
INDRUK? Wat mij betreft het onverwachte hoogtepunt van het PlayStation Experience evenement. De game ademt een weergaloze sfeer uit. De prachtige beelden, de muziek en de eenzaamheid roepen je diepste emoties op. Zeker voor liefhebbers van Flower is dit dé game om in de smiezen te houden.















RESISTANCE 3

VERWACHT: EIND 2011

WAT? Ook bij de demo van Resistance 3 miste ik een hoop context. Het was weer, hoppa, een leveltje waar je meteen zonder uitleg in werd gegooid. Alleen was dit wel een level dat bol stond van de snoeiharde actie.
Niet Nathal Hale onder de knoppen (verdiep je even in deel 2 om antwoord te krijgen over het waarom) maar Joseph Capelli.
Het eerste dat verder opviel was de complete vibe van de game. Daar waar Resistance 2 nogal 'clean' oogde (ondanks het feit dat er een gigantische invasie gaande was) is Resistance 3 behoorlijk rauw. Dat vertaalt zich in groezelige beelden, een beetje zoals je het zou verwachten van een post-apocalyptische wereld.
Ander opvallend punt was het feit je niet langer twee wapens met je meedraagt (zoals in Resistance 2) maar net als in het origineel een hele partij. In de demo was dat de Marksman, Auger en de vertrouwde Bullseye. En die jongens heb je hard nodig, want de actie was zo intens, dat ik echt op het puntje van mijn stoel zat tijdens het gamen.
IETS NIEUWS? Er waren niet heel veel nieuwe dingen zichtbaar, behalve dan de nieuwe look van de game (minder glimmend en schoon, meer duister en smerig).
Verder was er in de arena waar de demo zich afspeelde een ammo crate, waar ik mijn munitie vandaan moest plukken en ik dus geen munitie meer opraapte van kapotgeschoten Chimera.
INDRUK? Het voelde zo ontiegelijk vet aan, echt zweet in de reet gameplay. Heerlijk. Jammer dat er geen mogelijkheid was om even co-op te spelen; dat had ik graag even geprobeerd.

PRIMA LINE-UP

De PlayStation Experience liet zien dat Sony een prima line-up heeft waar men zich zeker niet voor hoeft te schamen, en het mooie is: het is allemaal al vorige maand begonnen met de release van Killzone 3.
Deze maand verschijnen MotorStorm: Apocalypse en Socom: Special Forces (beide games waren speelbaar tijdens het event en de reviews kun je volgende maand verwachten).
Na de zomer zullen games als InFamous 2, Resistance 3 en Uncharted 3 het licht zien, maar helaas was van deze games verder niet al te veel info beschikbaar. We gaan er vanuit dat men in de komende maanden wat meer over deze aankomende topgames zal loslaten.
Één ding is echter duidelijk: met een PlayStation 3 zit je er de rest van het jaar warmpjes bij!

IGNITE: NAMCO BAN

Als de Pre-E3 events zich al in februari aandienen, dan weet je dat het een goed gamejaar gaat worden. Namco Bandai beet het spits af met IGNITE, een nieuw en vanaf nu jaarlijks terugkerend event voor de media. Maarten en Jan sprongen in het vliegtuig naar San Francisco gewapend met camera, laptop, pen, blocnote, zes schone onderbroeken en een gezonde dosis gretigheid...



DAG 1: REISDAG

Zagen we vroeger nog wel eens op tegen de lange vlucht naar Amerika, tegenwoordig kijken we er naar uit. Een beetje modern vliegtuig heeft een schermpje in de stoel voor je, waar je lekker gedurende de reis naar kan turen. Iets wat Maarten ter harte neemt. Hij kijkt tijdens de vlucht van elf uur een kleine vijf uur films. Terwijl Jan nog even snel een stukje op zijn laptop tikt, worden Maarten's ogen langzaam rood en vierkant. Hij vindt de films allemaal zo leuk, dat hij bij aankomst in de USA niet eens meer weet wat hij nu precies heeft gezien. Misschien toch te weinig geurige vliegtuigkoffie gedronken?


De meeste passagiers vonden Maarten een stuk enger dan die twee moslims met elektriciteitsdraden onder hun kleren.

DOUANE STRESS

Altijd stress bij de Amerikaanse douane. Zeg nooit dat je journalist bent want dan kunnen de toch al niet vrolijk kijkende mannetjes in hun stempelhokjes moeilijk gaan doen. Officieel dien je als je werkzaam bent in de media een visum te hebben, maar in de regel kun je je ook wel zonder zo'n (duur) papiertje naar binnen lullen.
Wouter zegt altijd dat hij een bruiloft heeft, Jurjen veinst meestal dat hij toerist is (hij loopt sowieso altijd in korte broek) en Jan komt zo vaak in Amerika dat hij inmiddels via de diplomateningang naar binnen mag. Maar Maarten zit zich, zoals bij iedere trip naar de States, de hele vlucht op te naaien over wat hij moet gaan zeggen. Hij sjouwt dan ook de professionele camera met zich mee, dus mompelen dat hij hier enkel voor de leut is, gaat niet op. Gelukkig smeert Maarten nog iedere avond zijn gezicht in met schapenyoghurt, zodat hij een gezicht van een jong koorknaapje heeft. De smoes dat hij stagiaire is die een opdracht voor school komt maken, gaat er bij de desbetreffende douanier dan ook in als zoete koek.


Om de douane te misleiden had Maarten zelfs een pet met de 'S' van stagiair op, en het kapsel van een 14-jarige tot mislukken gedoemde puber.

INTERCONTINENTAL BABY

Altijd leuk, de eerste keer inchecken in je hotel. Namco Bandai heeft ons vier dagen en drie nachten ondergebracht in het InterContinental, een vijf sterren hotel dat zo luxe is dat zelfs het personeel een air heeft van heb ik jou daar.
Maarten ritselt gratis internet bij een dame achter de balie en Jan gaat nog effe een stukje tikken op zijn hotelkamer.
De jetlag begint zijn tol te eisen, dus na een snelle hap in een All American Diner, zoeken we ons mandje op. Morgen begint IGNITE en we moeten fris als hoentjes zijn om de PU-lezers en bezoekers van PU.nl van keiharde informatie te voorzien.


Tikken met een jetlag is even kansloos als neuken met je jas aan.

> "INVERSION OVERTUIGDE EN OVER DARK SOULS ZIJN WE HET MEEST ENTHOUSIAST."

DAG 2: IGNITE

Vandaag is de grote dag. Na een heerlijk ontbijt probeert Jan nog even snel een stukje te tikken maar Maarten klapt zijn laptop resoluut dicht. We spoeden ons naar de club waar het event plaatsvindt.
Buiten aan het gebouw hangt een enorme banner van de nieuwe Ace Combat met de tagline STEEL CARNAGE. Dat belooft wat. Binnenin de donkere ruimte staan verschillende harnassen opgesteld (als hint naar wat komen gaat) en nemen de journalisten plaats op de stoeltjes. IGNITE begint.


Nee, Jan; hij eet alleen harnasi...

STALEN REUZEN

Als eerste krijgen we **AMORED CORE V** te zien. Deze Japanse Mech-serie heeft in Europa nooit echt voet aan de grond weten te krijgen, al ogen de beelden wel behoorlijk spectaculair. De presentatie is een beetje vaag, mede door de tolk, maar we krijgen toch de nodige info boven tafel.


Armored Core V

DAI LINE-UP 2011/2012


Armored Core V

MAARTEN EN JAN VERMAKEN ZICH PRIMA



PU-TV IN SAN FRANCISCO

Jan en Maarten in San Francisco? Dat moet wel interessant (nou ja, interessant?) videomateriaal opleveren, nietwaar? Check het zelf op www.pu.nl/ignite1 en www.pu.nl/ignite2



De game is altijd online, ook als je singleplayer speelt. Je kunt alleen, met teams of tegen elkaar spelen. De gameplay moet tactischer en realistischer worden, waarbij het gebruik van de omgeving een belangrijk rol speelt. Je kunt gebieden innemen en deze customizen, en vervolgens door andere (online) gamers laten spelen. Dit lijkt op een soort ingame editor mode. De diverse Mechs zijn een tikje kleiner dan in de vorige delen waardoor volgens de makers navigatie en besturing soepeler worden, maar de stalen reuzen kwamen op ons nog steeds 'larger than life' over. Wij zien de game overigens niet eerder dan 2012 voor PS3 en Xbox 360 verschijnen.

DEMONISCH MOEILIJK

De volgende game die we te zien krijgen is From Software's **DARK SOULS**, de spirituele opvolger van Demon Souls. Laatstgenoemde game kwam pas behoorlijk laat naar Europa maar verkocht in de Benelux toch nog bijna 10.000 stuks. In Japan en Amerika ging Demon Souls zelfs zo'n 700.000 keer over de toonbank. Niet slecht voor een RPG die wellicht oogt als een broertje van The Elder Scrolls maar vele malen moeilijker is. Het is dan ook opmerkelijk dat Dark Souls volgens de makers nog een tikkeltje lastiger wordt. Er is slechts één geste naar de speler toe: je kunt af en toe een kampvuur plaatsen (als in Red Dead Redemption) en dat als savepoint gebruiken.

IGNITE TOP & FLOP JAN

TOP 3

DARK SOULS - De game komt nog dit jaar en dat is groot nieuws voor fanatieke gamers die op zoek zijn naar een pittige uitdaging. De uitgestrekte wereld, de bossen, de beklemmende sfeer... Ik heb er zin in.

INVERSION - Wat heeft deze game een enorme sprong voorwaarts gemaakt sinds ik 'm op Gamescom zag. En de makers hebben nog een jaar om te tweaken!

PU-TV ITEMS OPNEMEN OP HET DAK Terwijl de Beatles (middels een enorme reclameposter voor Apple iTunes) ons van een afstandje goedkeurend toekeken, voelden we ons heel even King of the World...





FLOP 3

POWER RANGERS DEAL - Zakelijk gezien zal het een goede deal zijn, deze reboot van de Power Rangers met een nieuwe dagelijkse serie op Nickelodeon en diverse spin-off producten, maar die vijf weirdo's in die volstrekt niet stoere kostuumpjes met zuurstokkleurtjes kunnen mij gestolen worden.

PANIEKERIGE OVERSTAP OP LONDON HEATHROW - Heb je net tien uur gevlogen van SF naar Londen, moet je je nog het zweet in de bilnaad rennen om je vlucht naar Amsterdam te halen. Whatever happened to direct flights?

AFWEZIGHEID VAN STREET FIGHTER X TEKKEN - Ik had hier graag de eerste, echte info over gezien. Beetje gemiste kans.


Dark Souls

Naast tactische zwaardgevechten (kortzwaarden, langzwaarden, twee zwaarden tegelijk) ligt er deze keer meer nadruk op exploratie in de enorme naadloos in elkaar overlopende werelden. In de demo liepen we rond in een enorm kasteel vol torens, wenteltrappen, gangen, kerkers en nog meer trappen. Als je heel in de verte een ophaalbrug of een toren ziet, dan weet je... hier kan ik naar toe.

Behalve het enorme kasteel zagen we een donker, magisch woud, een ondergrondse lavawereld en een ruïne vol met boobytraps. Pijlen die vanuit het donker op je af schieten, heen en weer zwiepende bijlen, naar beneden rollende rotsblokken, al dan niet brandend... gevaar dreigt hier niet alleen van ondode ridders, slangwezens met kromzwaarden, grommende trollen, een reusachtige kraai of een draak van tien meter.

Magie speelt uiteraard ook een rol. Naast de obligate vuur en bliksemspreuken, kun je jezelf tijdelijk onkwetsbaar maken door de iron spreuk toe te passen. Dan ben je even een man van staal. Hilarisch is de spreuk waarbij je jezelf kunt veranderen in een vaas! Vervolgens positioneer je jezelf tussen andere, echte, vazen om onopgemerkt te blijven. Je moet er maar op komen.

Rond kerst 2011 kunnen PS3 en Xbox 360 bezitters deze Hans Kazan truc zelf uitvoeren...

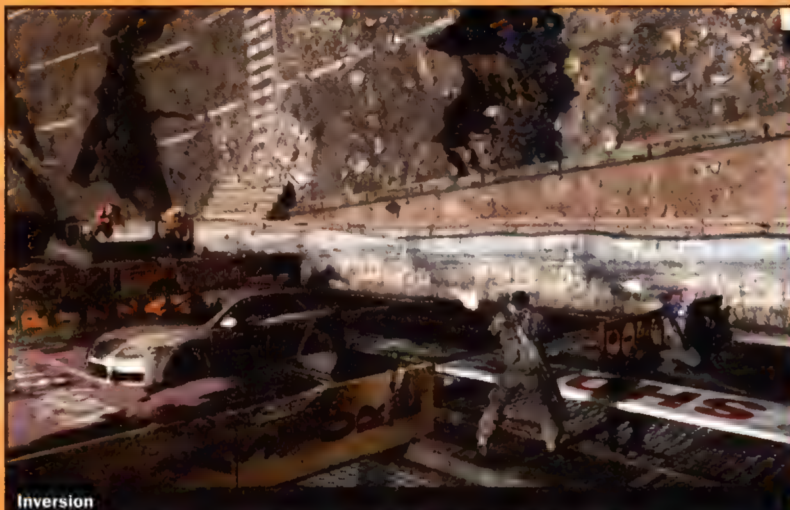

Dark Souls

ZWAARTEKRACHT(LOOS)

INVERSION is een third-person shooter die we voor het eerst op Gamescom zagen. De game trok toen onze aandacht door het stoeien met zwaartekracht en de spelwereld die letterlijk op zijn kop kwam te staan.
Saber Interactive (TimeShift) speelt leentjebuur bij diverse andere games: Bad Company (cover en omgevingen stukschieten), Half-Life 2 & Star Wars (zwaartekracht, telekinese) en Gears of War (brede gast, knallen vanuit cover).


Inversion

Het spel oogt stukken beter dan tijdens Gamescom en bovendien zijn de spelmogelijkheden divers. Door een soort zwaartekracht-schot te lossen, gaan voorwerpen en vijanden zweven waarna jij ze kunt afknallen. Maar je kunt ook autowrakken oppakken en als schild gebruiken of richting vijand smijten. Of je trekt middels je zwaartekrachttrucjes vergelegen wapens naar je toe, laat tonnen vol explosieven op vijanden vallen of schiet complete stellages aan gruzelementen.
Meest bizar blijven toch wel de momenten dat de complete spelwereld 90 of zelfs 180 graden kantelt, en de actie zich via zijkanten en plafonds van gebouwen voortzet.
Nieuw was een level zònder zwaartekracht. Het leek op een soort kapot ruimteschip waarvan de onderdelen in de lucht zweefden. De speler dient van brokstuk naar brokstuk te zweven en al klimmend en klauterend vijanden te beschieten.
Inversion liet opnieuw een goede indruk achter met deze keer een veel geliktere afwerking. En dan te bedenken dat we al dit lekkers vanaf februari 2012 ook in multiplayer en co-op mogen verwachten.


Inversion

KAPOT GESCHEURDE STRAALJAGER

Dan is het tijd om te vliegen! De Steel Carnage op de banner van Ace Combat zou je kunnen vertalen als 'Stalen Slachtpartij'. Daarmee is gelijk de toon gezet, want de Ace Combat serie gaat flink op de schop in het hagelnieuwe **ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON**.
Goed nieuws, want na een paar uur had ik die vorige Ace Combat wel gezien. Het voelde aan als hetzelfde kunstje op herhaling, en dat gaat vervelen. Assault Horizon wordt echter tien keer zo actievol, tien keer zo snel en tien keer zo arcade! Recht in je bakkes!
Allereerst is de locatie niet fictief meer; we vliegen namelijk boven Afrika.


Ace Combat: Assault Horizon

Dat klinkt relaxed, maar het is een heksenketel daar in het luchtruim! De explosies en stukken kapot gescheurde straaljager scheren langs je cockpit en er zelfs tegenaan.
Dit wordt allemaal prachtig filmisch weergegeven door de camera, die af en toe half achter de kist, achter de vleugels of onder je raketten hangt. In tegenstelling tot eerdere delen, zit je nu ook veel dichter op de actie. Er is zelfs een optie genaamd 'close combat', wat in eerste instantie heel lastig klinkt voor een vliegspelletje. Je ziet op je scherm een soort rode cirkel. Hou je je vijand daarin, dan zit je 'm op de hielen. Zo niet, dan ben je 'm kwijt. Het levert razendsnelle en dynamische achtervolgingen op.
Het lijkt wel Call of Duty in de lucht, als we Jan mogen geloven, terwijl Maarten het meer Burnout in de lucht met raketten wil noemen. Die twee zullen het wel een keertje eens zijn met elkaar...
Voorts kunnen we je nog vertellen dat er een soort countermove in de game zit. Als iemand achter je staart vliegt, kun je met de shoulder button een soort backflip maken zodat jij direct achter je tegenstander zit en de situatie dan volledig omgekeerd is. Het enige probleem is dat deze actie maar 53 procent kans van slagen heeft.
Hoe dan ook; Ace Combat: Assault Horizon lijkt met dit spektakel de serie nieuw leven in te blazen. Vette actie recht voor je raap en die vliegt eind 2011 naar je PS3 en Xbox 360.


Ace Combat: Assault Horizon

HANDS-ON

Na alle presentaties is er ruimte voor hands-on met de verschillende codes en gaan Jan en Maarten los met diverse demo set-ups.
Er moet echter ook gefilmd worden en het donkere hol waar de hands-on sessies plaatsvinden, creëert een onwerkbare situatie. Maarten gooit echter zijn charmes in de strijd en weet via de eigenaar van het pand een doorgang naar het dak te krijgen. Zo lukt het ons om boven op het dak waar het IGNITE event plaatsvindt, twee PU-TV items te schieten. Het uitzicht is te gek en de locatie om te filmen even uniek als inspirerend.



Maarten is bezig met een uiterst boeiend item over de Embothrium Coccineum (Chileense vuurstruik).

RIDGE RACER UNBOUNDED ONTHULD

In San Francisco werd ook de nieuwe Ridge Racer voor de consoles aangekondigd, genaamd **Ridge Racer: Unbounded**. De (verder nietszeggende) trailer zette ons aan het denken.
Reiko is van een schattig meisje veranderd in een boos kijkende, geile chick die in haar achteruitkijkspiegel naar je lonkt. In een vies pissteegje van een grote Amerikaanse stad, pakt ze een dikke scheurbak en rijdt ze plankgas een drukke straat in. Reiko ramt dwars door alles en iedereen heen. Ze boukt een paar auto's volledig de lucht in! Haar eigen bolide is ook zwaar beschadigd, maar de bitch rijdt vrolijk verder een andere steeg in, waar ze door een muur heen ragt met een gretigheid van een hitsige monnik die een jonge maagd ziet.
Totale destructie is het gevolg. De tagline van de game is dan ook 'Drive, Destroy, Dominate' en dat is wel even wennen voor een Ridge Racer game.
Echt een grote verrassing is het allemaal niet als je weet dat Bugbear het spel ontwikkelt. Je kent ze van Flatout, waarin ook van alles en nog wat sneuvelde tijdens de races.
De meningen op de redactie zijn op dit moment nog verdeeld, maar we gaan er binnenkort vast meer over horen.


Ridge Racer Unbounded

DAG 3: INTERVIEWS & BUITEN SPELEN

De derde dag doen we aantal interviews; onder andere met de producer van Inversion en de producer/gamedirector van Dark Souls. Maarten zegt plompverloren dat Dark Souls een soort Japanse Oblivion is, waarna de Japanners en het complete From Software gevolg zenuwachtig beginnen te lachen. Men vindt het een eer dat de game daarmee vergeleken wordt. Toch hameren de makers steeds op hetzelfde: spelers zullen honderden, duizenden keren afgaan, tot ze er gek van worden, maar uiteindelijk zullen ze overwinnen, hun vuist ballen, deze in de lucht steken en 'ja, ik heb de klus geklaard!' tegen hun televisie bulderen.
Tja... dat is ook een manier om de game aan de man te brengen. Het blijft hoe dan ook prijzenswaardig dat FromSoftware vasthoudt aan hun filosofie dat games moeilijk en uitdagend moeten zijn.
Die middag zijn we 'vrij', al wil Jan eigenlijk nog even een stukje tikken. Maarten sleurt hem de stad in, er worden cocktails gedronken en er wordt heerlijk gegeten bij de pier. Verse tonijn en malse biefstukken glijden in de monden. Net als die lekkere Japanse biertjes in dat gezellige Asian Fusion restaurant waarvan we de naam natuurlijk vergeten zijn.


En dan zie je er zelf al zo onsmakelijk uit...

RIDGE RACER MOBIEL

Spelers die hun bedenkingen hebben bij Ridge Racer Unbounded; de schattige Reiko doet nog gewoon haar bekende ding in **Ridge Racer HD** voor de iPad en **Ridge Racer 3D** voor de 3DS.
Met name die laatste wist een goede indruk achter te laten en is als launchgame voor Nintendo's nieuwe handheld absoluut een van de games die wij graag willen spelen. Geen wereldschokkende vernieuwingen overigens hier; meer een soort compilatie van de Ridge Racer delen uit de afgelopen jaren waarbij de game ook in draagbare vorm nog altijd een driftende en boostende arcaderacer pur sang blijft.



Ridge Racer 3D

IGNITE TOP & FLOP MAARTEN

TOP 3

DARK SOULS - Een Japanse Oblivion en ik wil het absoluut spelen. Ben alleen wel benieuwd hoe lang ik het volhoud maar dat zien we dan wel weer...
SAN FRANCISCO - De beste Amerikaanse stad na New York. Het weer is altijd goed, het shoppen is vet en het eten... dat is ook vet.
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON - Totale chaos in de lucht. BAM! BAM! BAM!



FLOP 3

BRITISH AIRWAYS - Lekker dan! Laten ze me eerst 48 euro betalen voor het camerastatief, gooien ze vervolgens het ding in het verkeerde vliegtuig in Londen!
RANZIGE NIKES - Gingen we voor PU-TV het dak op van het gebouw waar het event gehouden werd, stapte ik met mijn nieuwe Nikes in een plas bier die door de zon warm was geworden...
DARK SOULS - Volgens de developer wordt het spel nog moeilijker dan Demon Souls! NOG MOEILIJKER!? WTF!





DAG 4: TERUGREIS

Op de dag van vertrek zet Maarten vroeg zijn wekker om nog snel even wat last minute shopping te doen. Hij verschijnt om 13.00 uur in de lobby waar Jan net een stukje aan het afronden is. Hop, de taxi in en als een dwaas naar het vliegveld.
De terugreis verloopt aanvankelijk soepel: het halve vliegtuig is leeg dus Maarten confisqueert vier stoelen en gaat languit. De tussenstop in Londen levert de nodige stress op: we hebben precies drie kwartier om onze connecting flight naar Amsterdam te halen, fucking hell! En dan te bedenken dat we zes roltrappen, twee liften, een tramritje, een incheck rij en een security check (inclusief handbagage scan) moeten doorworstelen om op tijd bij de gate te raken. Aarghl!
Het lukt allemaal net, mede dankzij onze sublieme voordringvaardigheden. Een uurtje later landen we op Schiphol, wordt Maarten nog op een onaangename verrassing getrakteerd (zie Top & Flop) en spoedt Jan zich naar huis om zijn IGNITE aantekeningen uit te werken.

EPILOOG

Concluderend kunnen we stellen dat Namco Bandai een aantal mooie titels in haar portfolio heeft waarbij met name Inversion boven verwachting overtuigde en we het meest enthousiast waren over Dark Souls.
Echter, megaklappers van het kaliber Tekken of Enslaved hadden niet misstaan op IGNITE om het event nog wat meer een 'wauw' karakter mee te geven. Wellicht een goede les voor IGNITE 2012?

MORTAL

Mario en Sonic. Pepsi en Coca Cola. Gorbatsjov en Reagan. Optimus Prime en Megatron. Street Fighter en Mortal Kombat... zomaar enkele klassieke rivalen van weleer. Inmiddels is er geen strijd meer tussen veel van deze personages, merken of series. In het geval van Mortal Kombat omdat deze niet meer echt serieus meespeelt. Steven hoopt dat het aankomende deel daar verandering in kan brengen...



Mortal Kombat had vroeger iets magisch. De serie was niet voor niets jarenlang prominent aanwezig in de PU. Ik kan me ook nog goed herinneren dat ik de game leerde kennen in de arcadehal. Natuurlijk had Pit-Fighter ons al kennis laten maken met gedigitaliseerde beelden in games, maar hoe indrukwekkend ook (in 1990) het veranderde de heersende grafische stijl niet. Maar toen in 1992 Mortal Kombat ten tonele verscheen, betekende dit mede dankzij de graphics een frisse wind tussen alle tekenfilmachtige sprites. Ik was meteen verkocht in ieder geval. Mooie graphics, ninja's en rondvliegend bloed, wat wil een mens nog meer.

GEHEIMEN

En dan die geheimen... Kijk, als je nu, heden ten dage, iets wilt weten over een game kun je op honderden sites terecht voor elke code of elk geheim dat er is, maar dat was vroeger wel andere koek. Verhalen over verborgen personages en speciale codes die je op specifieke momenten moest invoeren, waren veelal alleen uit te puzzelen aan de hand van geruchten in een arcadehal. Zelfs het uitvoeren van Fatalities moest je soms als een detective zien te achterhalen.
En aan geheimen geen tekort in Mortal Kombat. Het spel hield dan ook vele gamers in zijn greep en was meteen een klassieker.
Het vervolg gooide er nog een schepje bovenop, met nog meer personages, meer geweld, meer geheimen en mooiere graphics. De serie stond als een huis.



Poeh, dan gaat zelfs mijn tandarts nog subtieler te werk. Over mijn tandarts gesproken; wanneer leert die man nou eens tijdens de behandeling vragen stellen waarop je alleen maar 'ja' of 'nee' hoeft te antwoorden...



Waarom zou Kung Lao na dit gevecht nooit meer masturberen?
Omdat z'n armen eraf waren gesneden!

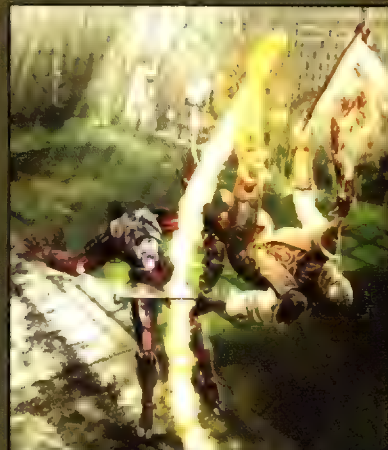


Jax is een fanatiek Feyenoord-supporter, dus toen z'n tegenstander na de eerste stoot riep Aaah... Jax, ging ie helemaal over de rooie.

"MORTAL KOMBAT IS ZO FOUT DAT HET LEUK WORDT."

DE WEG KWIJT

Nou lijkt het alsof dit mijn opstel 'Vroegah was alles beter' wordt. Dat is niet mijn bedoeling, maar in het geval van Mortal Kombat was het vroeger ook echt allemaal beter, want wat mij betreft is de serie al sinds het derde deel het spoor bijster.



Scorpion hoef je nooit een gebrek aan inzet te verwijten; die gast loopt altijd het vuur uit z'n schoenen.

3D IS PS3 ONLY

Het is duidelijk dat Sony momenteel, meer dan Microsoft, zijn best doet om ons te overtuigen van de kracht van 3D gaming. Als we Sony mogen geloven, is het de toekomst en zit iedere gamer als het aan hun ligt nog dit jaar met een brilletje op te gamen.
Vandaar dat er ook een feature in MK zit die exclusief zijn weg naar de PS3 vindt: 3D ondersteuning. Persoonlijk denk dat ik weinig 360 bezitters rouwig zullen zijn dat ze Mortal Kombat niet in 3D kunnen spelen. Ik zou eerder jaloers zijn op de D-Pad van de PS3...

KOMBAT

STEVEN KRIJGT EEN GOEDE BUI

Het is ook nog eens de enige 'Yank' in het gezelschap van alleen maar Japanners als het op bekende fightinggames aankomt. En dat de Amerikaanse visie op een 1v1 fightinggame toch structureel verschilt, is door de jaren heen wel duidelijk geworden.
Veel van de verschillende personages waren grotendeels op dezelfde basis gebouwd en deelden veel aanvallen en animaties. En zeker met de recentere delen, die uitkwamen in een tijd waarin technisch veel mogelijk was, vond ik persoonlijk dat de animaties en combo's van een Mortal Kombat game in de verste verte niet in de buurt kwamen van de grote Japanse jongens.
Je niet kunnen meten met namen als Tekken, Street Fighter, Dead or Alive, Soul Calibur en Virtua Fighter is natuurlijk geen reden om de handdoek in de ring te gooien. Dat doet de Mortal Kombat serie dan ook niet, ook al is de naam van de serie al een tijdje geleden te grabbel gegooid. En zoals het weglaten van de nummering al aangeeft, met dit nieuwste deel wordt schoon schip gemaakt en moet de serie zijn oude glans terugkrijgen.



VERMAKELIJKE PULP

Dit is simpelweg Mortal Kombat. Jawel, een heuse 'reboot'. Een volledige herstart van de serie, een pad dat veel oude franchises de laatste jaren zijn ingeslagen.
En als je de game speelt, voelt deze ook echt weer aan als de oude delen, met alle voor- en nadelen vandien.
Tof aan de terugkeer naar de roots zijn bijvoorbeeld de sfeer, het opvallende character design en de leuke graphics. Ik vind het tof dat alle oudgedienden deze make-over krijgen en zo glansrijk in een game verschijnen. Ditmaal heeft ieder personage ook eindelijk allemaal unieke animaties. Het zou eens tijd worden.
Zelfs na alle jaren van crappy delen blijf ik de serie nog een warm hart toedragen. Mortal Kombat is zo fout dat het leuk wordt. Van de bizzare vechters met smakeloze cliché outfits tot de slechte Amerikaanse martial arts choreografie aan toe. Het is pulp, bedoeld of onbedoeld, en dat kan heel vermakelijk zijn.
Een betoog over de kwaliteit van de gameplay hou je in de review van me tegoed. Maar vooralsnog heeft deze vroege code van Mortal Kombat mij hoopvol gestemd over het opkrabbelen van de serie.



X-RAY FATALITIES

We mogen wat mij betreft best stellen dat de fatalities een van de drijvende krachten achter de MK serie is. Ik wist ten tijde van de originele Mortal Kombat in 1992 in ieder geval niet wat ik zag. Het scherm werd donker en Sub-Zero trok met ruggengraat en al iemand zijn kop er af. Ik was verliefd, had mijn personage gevonden, en moest en zou weten hoe dat werkte.
Het waren ook mede deze fatalities waardoor enkele Amerikaanse senatoren destijds uit hun dak gingen over geweld in games. Het is dan ook geen toeval dat de ESRB (Entertainment Software Rating Board) een jaar later in het leven werd geroepen, een instantie die wij in Nederland kennen in de vorm van PEGI.
Al die jaren later zijn de fatalities nog steeds onlosmakelijk verbonden met Mortal Kombat. Ditmaal krijg je tijdens het uitvoeren van de brute finishing moves ook de interne schade te zien, dankzij X-ray beelden.

NOOB SAIBOT

Aan drama en weirde plottwists geen gebrek in fightinggames, en zo ook niet in Mortal Kombat. Het verhaal achter Noob Saibot is daar een mooi voorbeeld van.
Inmiddels is duidelijk dat Noob de oorspronkelijke Sub-Zero is, die na zijn dood een spook is geworden. Een spook in een zwart ninja pak met schaduwkrachten.
En wie is de huidige Sub-Zero dan wel niet? Duh! Zijn broer natuurlijk. Dat had je kunnen weten.
Het verhaal achter het ontstaan van dit personage is ook leuk, en een goed voorbeeld van de geinige verborgen extra's die de serie altijd al kenmerkten. De naam komt van de twee mannen verantwoordelijk voor de serie: Ed Boon en John Tobias. In Mortal Kombat II kon je met hem vechten door vijftig matches op rij te winnen.



VERWACHTING

Toegegeven, mijn goede stemming wordt gedeeltelijk gedragen door nostalgie, maar een stijgende lijn binnen de serie is evengoed een feit.

- + Veel uiteenlopende personages.
- + Fatalities blijven leuk.
- + Los van de soms schokkerige animaties ziet alles er strak uit.
- − Mist mogelijk de diepgang om lange tijd serieus online te worden gespeeld.
- − Gameplay blijft ondergeschikt aan de bekende Japanse fightinggame series.


STEVEN

MORTAL KOMBAT
PS3 / XBOX 360
NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS.
18 APRIL 2011

THE WITCH

ASSASSINS OF KINGS

In 2007 verraste de Poolse ontwikkelaar CD Project iedereen met The Witcher, een PC RPG gebaseerd op de verhalen van een Poolse wannabe Tolkien. Het spel bleek een succes met zo'n anderhalf miljoen verkochte exemplaren en lovende kritieken. Maarten en Ward (je kent 'm van PU.nl en PU-TV) checkten in Eindhoven het vervolg op dit Poolse succesverhaal.



Niet alleen voor de shooterfan is 2011 een topjaar, ook de RPG-liefhebber kan z'n geluk niet op. Het is uitkijken naar Dragon Age 2 en The Elder Scrolls V: Skyrim, maar ook The Witcher 2: Assassins of Kings is een titel om je vingers bij af te likken. Voorbarig? Misschien een klein beetje, want het is allemaal slechts gebaseerd op een demo die we gespeeld hebben; een demo die ons in ieder geval wel al duidelijk maakte dat deze game ontzettend non-lineair is.

KROEGSPELLETJES

Ward hield zich maar liefst drie kwartier bezig met de demo, die hij uiteindelijk nog niet eens heeft kunnen afmaken ook! Dit omdat een Belgische journalist de voeding van z'n PC er 'pardoes' uit schopte. Maarten raffelde diezelfde demo echter in een kleine twintig minuten af. Dat is meer dan twee keer zo snel! Vanwaar dit bizar grote verschil? Dat zit 'm in de aard van de speler.
Ward is een persoon die graag om zich heen kijkt in games. Als een kleuter in een snoepwinkel, als een priester in een hoerenkast. Zonder daar verder over uit te weiden, moet je snappen dat dat met The Witcher 2 niet echt handig is als je haast hebt en een demo wilt uitspelen voordat een Belgische journalist de voedingskabel van je PC eruit trapt.
Maar Ward is eigenwijs en maakt met iedereen in de game een praatje alsof ie alle tijd van de wereld heeft. Of erger: 'Hé, er is hier een kroeg (we zaten in een dwergenstad, natuurlijk is daar een kroeg!) laat ik eens kijken wat daar te doen valt!" Daar viel hij gelijk met z'n neus in de boter, want via allerlei minigames kun je in de kroeg vuistgevechten houden, gokken en armpje drukken. Daarnaast waren er nog allerlei dwergen om mee te praten... Tja, en dan schiet het met die quest natuurlijk niet erg op.

MAN MET EEN MISSIE

Maarten is een persoon die overal zo snel mogelijk doorheen banjert. Die kijkt niet op of om als er een zwerver ligt te sterven langs de weg. Maarten heeft een quest en die neemt hij serieus. Niets of niemand houdt 'm tegen, ook geen kroeg met kroegspelletjes en pratende dwergen.
De quest die Ward uiteindelijk ook kreeg, bestond uit het onderzoeken van een aantal lichamen net buiten de dwergenstad. Jonge mannen

"DIT WORDT EEN PRACHT VAN EEN GAME. DAT DURVEN WIJ NU AL MET BLOED TE ONDERTEKENEN."





Heel vroeger had je ook al UFO's, maar dan waren het Unidentified Fighting Objects.



HER 2

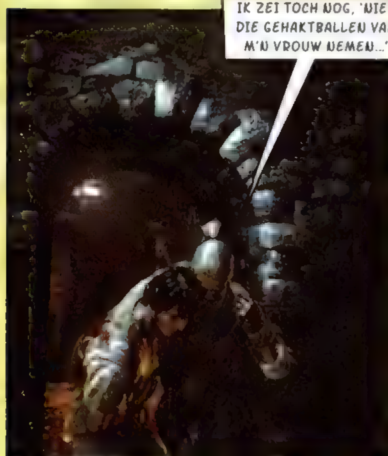
KAN IK IETS VOOR JE DOEN? WIL JE WAT ETEN OFZO?
ZAL IK MISSCHIEN WAT GEHAKTBALLEN VAN M'N VROUW MEENEMEN? DAN LOOP JE IN ÉÉN KEER HELEMAAL LEEG
NEE, JUIST GEEN ETEN. NOG EEN WEEK OF TWEE OP WATER EN BROOD EN IK BEN ZO MAGER DAT IK ZO NAAR BUITEN WANDEL.



die op lugubere wijze van het leven waren beroofd.
Net als in het eerste deel van The Witcher sta je weer in de schoenen van Geralt, een duister type met grijzig, sluik haar en een dik litteken op z'n bakkes. Bewapend met twee zwaarden, een dosis magie en een gezicht dat altijd op onweer staat, is deze missie kat in 't bakkie voor Geralt.

GEILE SUCCUBUS

De quest bracht ons in een ondergrondse ruimte vol in doeken gewikkelde lichamen. Een van de lijken was nog vers en zat vol krassen en diepe sneden, alsof je seks met een krolse tijger had gehad. De waarheid lag er niet ver van vandaan: een Succubus blijkt verschillende jonge mannen letterlijk verslonden te hebben!
Via een dagboek komen we erachter dat deze Succubus van gedichtjes houdt. In de kroeg in het dwergendorp vinden we vervolgens een rukker met een banjo die ons gaat helpen de Succubus te lokken in het holst van de nacht. Hij doet dat door een gedichtje te zingen waarvan jij de tekst moet bepalen via een veelvuldig terugkerend keuzemenu.
Plotsklaps gaat er ergens verderop een luikje open. Je kunt er voor kiezen om er met de banjoman in te gaan, maar je kunt ook met Geralt zelf gaan. Maarten gunde de banjoman, die de naam Dandelion draagt, z'n lolletje en dook het hol in. Geralt er achteraan, want die vertrouwde het zooitje niet: "That fucking idiot!" Wat blijkt? Een geile Succubus staat op het punt om Dandelion te bespringen, met d'r blote tieten!





GEEN TIETEN VOOR WARD

Ward heeft dankzij z'n getreuzel dus tieten gemist. Op het moment dat Ward besloot na het vierendertigste potje armpjedrukken dat het tijd werd om de quest maar eens te voltooien, kwam die Belg in het spel.

Maarten was ondertussen allang in gesprek met de geile Succubus. Het spel zit boordevol keuzen. Je kunt de bloedmooie dame afmaken, maar je kunt het ook oplossen door een hartig woordje met haar te spreken. Dat laatste deed Maarten. De onhandige Belgische journalist daarentegen, heeft de Succubus later koudgemaakt. Het zal wel in z'n aard zitten, gezien de man een paar minuten eerder het leven uit Ward's computer had getrapt...

COMBAT 2.0

Een paar dingen in Assassins of Kings zijn anders dan in de voorganger. Zo is het belangrijkste camerastandpunt niet meer isometrisch, maar bekijk je de wereld vanaf een positie iets achter de schouders van Geralt. In gevechten zoomt de camera automatisch een beetje uit voor meer overzicht. Een verbetering, als je het ons vraagt. Net als de combat die een stuk dynamischer en uitgebreider is geworden.
Je kiest tijdens het vechten uit een combinatie van magie, zwaardvechten en alchemie die je uitbouwt in drie verschillende talent trees.
De magie bestaat nog steeds uit de vijf verschillende signs, zoals de vuurbal en het magische schild.
Bij het zwaardvechten moet je een keuze maken uit twee zwaarden. Zo gebruik je een stalen zwaard om mensen in mootjes te hakken en een zilveren zwaard om de monsters een kopje kleiner te maken.
Tenslotte is er nog de alchemie waarbij je potions maakt en deze als een junkie gebruikt, terwijl je lichaam vergiftigd raakt.
Hoe je dit alles doet, is echter zwaar veranderd ten opzichte van het eerste deel. Het wat stroeve gevechtssysteem van het eerste deel is flink aangepakt; het heeft veel meer de feel gekregen van een console game. Dit heeft te maken met de camera die nu lager en dichter bij de actie hangt, maar meer nog met de combinatie van muis en toetsenbord die flink op de schop is gegaan. Met de linker en rechter muisknop geef je nu aan of je een snelle of sterke aanval doet, terwijl je met het toetsenbord Geralt aanvallen laat ontwijken of de richting van je aanval bepaalt. Daarnaast heb je ook sneltoetsen binnen handbereik voor afweren, bommen of magie.
Dit betekent overigens niet dat het vechten makkelijker is geworden, want battles vragen nog steeds om voorbereiding, inzicht en tactiek; maar het nieuwe gevechtssysteem voelt vers, uitdagend en vooral erg leuk!

THE WITCHER 2 OP PU-TEEVEE!

Ward en Maarten raakten niet uitgepraat over Assassins of Kings. Tik pu.nl/thewitcher2 in je browser en je hoort erbij.



VERWACHTING

The Witcher 2 zal niet zo'n grote vernieuwing teweegbrengen als het eerste deel, maar dat het een pracht van een game wordt, durven wij nu al met bloed te ondertekenen.

- + Humor, seks, geweld en magie!
- + Non lineaire gameplay met zestien verschillende einden
- + Dynamisch en uitgebreid combatsysteem.
- − Alleen voor PC.



MAARTEN & WARD

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
PC
CD PROJECT / NAMCO BANDAI
17 MEI 2011



THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

DARKSPORE

JAN IS IETS OP HET SPORE



Échte PC games zijn de laatste jaren zeer dun gezaaid, multiplatform is het nieuwe credo. Toch is Darkspore vooralsnog PC only en Jan snapt wel waarom...

Will Wright mag dan niet meer bij Maxis werken (hij doet momenteel dingetjes voor een denktank, terwijl hij ondertussen zijn miljoenen telt), zijn geest waart nog duidelijk rond door Darkspore. Niet dat Darkspore een sequel is op Spore, al zou je dat gezien de naam wellicht denken. Het is zelfs geen spin-off, eerder een mooie samensmelting van fijne elementen uit Diablo, World of Warcraft, Heroes of Might & Magic en, dat dan weer wel, de Creature Editor uit Spore.
En die laatste blijkt nog altijd een ongekend krachtige tool, zo ervoer ik onlangs in München waar ik de game een middag speelde.

"VEELZIJDIGHEID IS DE GROTE KRACHT VAN DARKSPORE."

DRIE-EENHEID

Het idee achter Darkspore, een action-RPG van het zuiverste Diablo water, is even simpel als effectief. Jij stelt een team van drie wezens samen en daarmee reis je langs talloze planeten om al muisklikkend te looten en te knokken. Met een druk op de shortcut wissel je van wezen en logischerwijs stel je dus drie totaal verschillende 'schepsels' samen.
Je begint met drie basic classes: Ravagers (snelle melee fighters), Sentinels (tanks) en Tempests (ondersteunende ranged wezens).
Individueel hebben de wezens allemaal een trits aan verschillende vaardigheden en die worden sterker en/of veranderen naar gelang je verdiende XP. Genoeg XP en je keert terug in de Creature Editor waar je met nieuwe klauwen, giftige pijlstaarten en vers verworven vaardigheden, een nog betere vechtersbaas samenstelt.

VIER-EENHEID

In München kon ik voor het eerst de coöperatieve mode spelen, samen met drie andere journalisten. De balans van dergelijke gameplay blijft tricky; enerzijds heb je elkaar nodig om de grote monsters te verslaan, anderzijds wil je al die lekkere loot en XP zo snel mogelijk voor jezelf hebben.
Toch werkt de mode voor vier spelers erg fijn. Er is altijd voor iedereen genoeg te knokken en je kunt je kompanen helpen in het heetst van de strijd. Hier geldt, net als in de singleplayer, dat je veelvuldig tussen je wezens zult wisselen. En als twee spelers al met een ranged wezen spelen, kun jij beter op dat moment met een close combat tanktype het strijdtoneel betreden. De omgevingen, maar vooral de wezens (zowel de good guys als de vijanden) ogen fraai, vanwege een subtiel cel shading jasje dat de makers ze hebben aangemeten.

HOOFDROL

Uiteindelijk zijn het de honderden verschillende skills en mogelijkheden waarmee je je wezens kunt uitdossen, die de hoofdrol opeisen. Van meer robot-achtige wezens die raketten en bommetjes afschieten, tot transparante reptiel-achtige schepsels die kogels 'doorlaten' en vuurspuwende "insecten" met uitklappende klauwen... je kunt het zo gek niet bedenken, of je kunt het in elkaar knutselen.
Die veelzijdigheid is de grote kracht van Darkspore.



(door: **Hells Saint**)
Net als Maarten wil hij altijd in het middelpunt van de belangstelling staan...



(door: **Uhurus**)
Yep, ook een robot kan wat last hebben van jeugdpuistjes...



BEST OF THREE

Naast een singleplayer campagne en een co-op mode, huisvest Spore PvP waar spelers tegenover elkaar geplaatst worden in kleinere, afgebakende gebieden. De strijd gaat over drie ronden waarbij je niet van elkaar weet welke drie wezens je meeneemt naar de arena.
Degene die het eerste potje verliest, mag vervolgens zijn wezens tweaken om zo beter te counteren tegen de skills van de wezens van de tegenpartij in de tweede ronde. Verliest de winnaar van de eerste ronde het tweede potje, dan mag die zijn wezens aanpassen voor de derde en beslissende ronde. Spanning verzekerd!



(door: **choffie**)
Gelukkig krijgen wij altijd de makkelijkste plaatjes om een bijschrift bij te bedenken!!!

(door: **Cpt.Spyro**)
Het WK doorgeefplassen is weer van start gegaan.



VERWACHTING

In afwachting van Diablo III biedt Darkspore een waardig sciencefiction alternatief. De ontelbare mogelijkheden om je eigen wezens te creëren in combinatie met de mysterieuze en steeds weer andere planeten die je tijdens je lange reis aandoet, maken me nieuwsgierig en enthousiast.

- + Voortdurend evoluerende wezens.
- + Verslavend.
- + PvP en co-op modi verlengen de toch al zeer uitgebreide singleplayer.
- − Mist een overtuigende background story, waardoor het toch wat afstandelijk blijft.


JAN

DARKSPORE
PC
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
APRIL / MEI 2011

IS DE 3DS WAT

JURJEN BEKIJKT HARDWARE, SOFTWARE EN SPELLEN

DE NINTENDO 3DS



DRIE CAMERA'S
De camera aan de binnenzijde kan de gebruiker op de foto zetten (ook voor toepassingen in games), de twee camera's aan de buitenkant kunnen 3D-foto's maken en spelen een essentiële rol in de AR-games (zie kader).

3D-SCHERM
Het bovenste scherm toont brilloze 3D-beelden. Er ontstaat een soort kijkdooseffect waardoor je in de diepte kunt zien en afstanden tussen voorwerpen beter in kan schatten. De beelden komen niet naar je toe, maar de totaalindruk geeft toch meteen een 'wauw'-gevoel. Zorg wel dat je het scherm recht voor je neus houdt, anders zie je dubbel.

DRAAIKNOP
Een erg lekker analoog duimstukje wat in spellen die een nauwkeurige besturing verlangen (zoals Pilotwings en Kid Icarus) wonderwel bleek te werken.

3D-SCHUIFKNOP
Hiermee kun je het 3D-effect traploos instellen. Hoe hoger de schuifknop, hoe intenser het effect. Het meest comfortabele niveau verschilt per spel en per persoon. De meeste spelers moeten het eerste kwartier een beetje wennen en met die schuifknop klooien om het beste effect te krijgen.

RICHTINGSKNOP
Hij is wat klein, maar daar valt mee te leven. We hebben meer last van zijn lage positionering op het systeem, waardoor je je linker duim een stukje moet strekken om erbij te kunnen.

TOUCHSCREEN
Dit scherm kan geen 3D tonen maar reageert wel op aanrakingen van vingers of stylus. Multitouch (zoals op iPhone en iPad) wordt niet ondersteund.

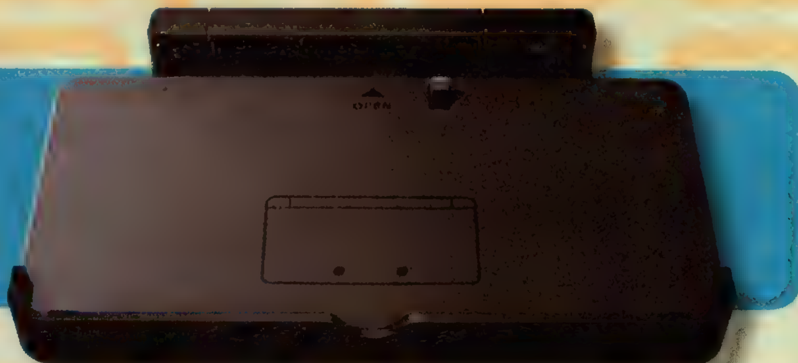
HOME-KNOP
Met de Home knop ga je meteen uit je spel naar het hoofdmenu. Het spel wordt daarbij gepauzeerd (en dus niet beëindigd). In het Home-menu kun je - naast het spel dat je in het systeem hebt gedrukt - ook een aantal standaard aanwezige programma's kiezen (zie kader: standaard aanwezige programma's).

NIET ZICHTBAAR

INTERNE BEWEGINGSSENSOR EN GYROSENSOR
Deze worden gebruikt om alle bewegingen en kantelingen met het systeem te kunnen registreren. Zo kun je bijvoorbeeld de AR-games (zie kader) en Monkey Ball besturen.

BATTERIJ
Het duurt 3,5 uur om een lege batterij volledig op te laden. Vervolgens kun je er drie tot vijf uur 3DS-spellen mee spelen. Als je 'oude' DS games speelt, moet je rekenen op vijf tot acht uur speeltijd. Veel minder dan met vorige DS-systemen, dus.

DIT ZIT OOK NOG IN DE DOOS
Naast het Nintendo 3DS-systeem vind je in de verpakking ook nog een oplaadstation (een soort standaard waar je de 3DS in legt om hem op te laden – zie screen), voeding (gewone oplader), uitschuifbare stylus (10 cm), SD-kaart (2GB, kun je bijvoorbeeld gebruiken om muziek in je 3DS te krijgen), AR-kaarten (zes stuks, zie kader), een snelstartgids en een handleiding.



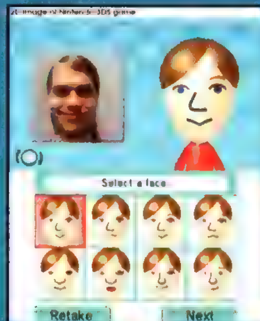
VOOR JOU?



STANDAARD AANWEZIGE PROGRAMMA'S

CAMERA
In dit programma kun je foto's maken en bewerken. Je kunt met de twee camera's aan de buitenkant ook 3D foto's maken, resulterend in zeer fraaie dieptebeelden.

NINTENDO 3DS SOUND
Je kunt geluid opnemen, afspelen en bewerken. Via de bijgeleverde SD-kaart kun je muziek invoeren om je systeem als mp3-speler te gebruiken.



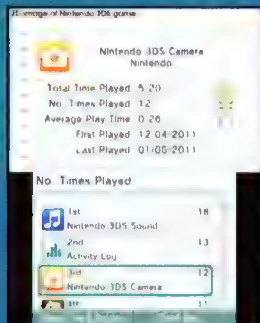
MII-MAKER
Je kunt je eigen Mii-poppetjes maken om die vervolgens in (sommige) spellen te gebruiken. Het aantal gezichtsonderdelen is een ietsje uitgebreider dan op de Wii. De mogelijkheid om van een foto een Mii-personage te laten maken is geinig, maar werkt niet zo goed.

STREETPASS MII-PARK
Als je een andere 3DS-bezitter op minder dan dertig meter bent genaderd en jullie systemen in de slaapstand staan, worden gegevens van spellen en Mii-tjes uitgewisseld. Die Mii-poppetjes van andere spelers verschijnen in jouw Mii-park.

AR-GAMES
Kies deze optie om Augmented Reality games te spelen met de zes kaartjes die bij het systeem worden geleverd (zie kader).

DOWNLOAD PLAY
Deze optie kies je om een spel van iemand anders te downloaden. Je gebruikt het bijvoorbeeld om Street Fighter te downloaden van iemand die het spel wél heeft, waarna jullie samen (alleen Ryu tegen Ryu) kunnen strijden (als beide spelers het spel hebben, zijn natuurlijk alle personages aanwezig).

DAGBOEK
Deze functie houdt precies bij welke games je hebt gespeeld en wanneer precies. Als je met een 3DS in slaapstand aan de wandel gaat, worden je stappen geteld en in het dagboek bijgehouden. De gezette stappen kun je inwisselen tegen speelmunten die je in sommige games kunt gebruiken om extra's aan te schaffen. Heb je dus eindelijk een goede reden om een beetje te bewegen.



GEZICHTENJACHT
Eigenlijk ook een AR-game, maar deze is apart gezet. Waarschijnlijk omdat hij niet met AR-kaartjes maar met een foto van jouw snufferd werkt. Die foto wordt een vliegende vijand die je door je kamer moet achtervolgen en onder vuur moet nemen.



AR-GAMES
De AR-games speel je met het standaard op de 3DS aanwezige programma "AR games" en de zes bijgeleverd kaartjes. Het kaartje met het vraagteken moet je bijvoorbeeld op tafel leggen en de 3DS erop richten om de gekste dingen te laten gebeuren. Op de andere vijf kaartjes staan afbeeldingen van Nintendo-figuren Samus, Mario, Kirby, Link en Pikmin. Die kun je ergens in je huis laten poseren en er omheen lopen.
Je moet het een keertje hebben gezien om het écht te vatten, en dan zeg je "wauw". Het is het meest indrukwekkende en vernieuwende ding dat de 3DS voorlopig heeft laten zien. Tegelijkertijd kun je er ook (nog) niet zoveel mee.



DRAADLOZE COMMUNICATIE

Je 3DS kan op de volgende manieren gegevens uitwisselen

SYSTEEM NAAR SYSTEEM IN DEZELFDE OMGEVING
Als je in de buurt bent van een vriend met een 3DS, kunnen jullie direct tegen elkaar spelen of gegevens uitwisselen. Je hoeft maar één keer op deze manier contact met een andere speler te maken om deze toe te voegen aan je vriendenlijst. Vervolgens kun je alle spellen tegen die persoon spelen zonder ooit nog eens iets te hoeven invoeren.

SYSTEEM NAAR SYSTEEM OP AFSTAND
Als het goed is kan je 3DS heel gemakkelijk verbinding maken met Wifi, waarna je online tegen andere spelers kunt spelen. Daarvoor moet je wel de vriendcodes van die spelers hebben ingevoerd, maar dat hoeft dit keer godzijdank slechts één keer per systeem. Daarna kun je met de betreffende persoon alle toekomstige games spelen, en zelfs zien wat die vriend aan het spelen is (deze functie hebben we nog niet kunnen testen).

SPOTPASS
Hiermee herkent de Nintendo 3DS draadloze hotspots of LAN toegangspunten voor het automatisch downloaden van spelinformatie, spelgegevens, filmtrailers, demo's en (zo belooft Nintendo) nog heel veel meer.

STREETPASS
Hiermee kan de Nintendo 3DS in slaapstand gegevens uitwisselen met andere Nintendo 3DS-systemen. Gegevens voor verschillende spellen kunnen tegelijkertijd worden verstuurd. Zo krijg je bijvoorbeeld nieuwe Mii-personages, speciale maps, ghosts, bonussen, hi-scores of zelfgemaakte levels van andere spelers in je systeem. In sommige spellen gaat je Nintendo 3DS in slaapstand ook automatisch met systemen van voorbijgangers "strijden", waarbij de uitkomst je extraatjes kan opleveren.



WEET IEMAND WAAR DE WINKEL IS?
Nope, als je de Nintendo 3DS hebt gekocht, zit de winkel nog niet in het hoofdmenu. Deze zogenaamde eShop komt pas beschikbaar na een update van de systeemsoftware. Naast nieuwe, speciaal voor de 3DS gemaakte software, kun je in de downloadwinkel ook Game Boy-klassiekers als Super Mario Land en Zelda: Link's Awakening aanschaffen.



DE GAMES

We hebben al tientallen uren in het spelen van de 3DS-spellen gestoken, maar omdat dit deels gebeurde in nog niet voltooide versies en steevast zonder mogelijkheden om (belangrijke) zaken als StreetPass, SpotPass, online en multiplayer te testen, kunnen we op onze ervaringen geen reviews baseren. Vandaar een meer globale opsomming van de games in diverse genres (waar we hier en daar toch al een lekker voorbarig oordeel in hebben gestopt).

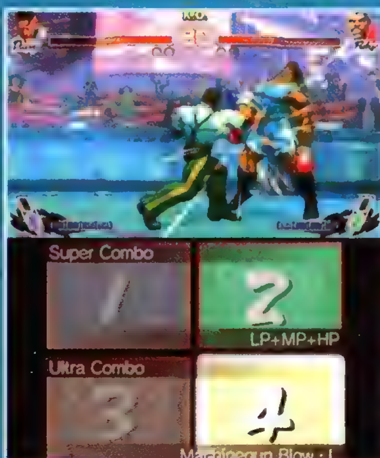
VECHTSPELLEN

Qua vechtspellen gaat de 3DS meteen keihard van start. Natuurlijk is het wel de vraag of je dit soort games wel op een handheld wilt spelen; wij spelen ze namelijk toch echt het liefst op het grote scherm van een tv, geflankeerd door wat vrienden, en met een echte controller. Doordat de richtingsknop nogal laag op de 3DS is gepositioneerd, hadden we na tien potjes Street Fighter bijvoorbeeld al ernstige kramp in het middelste kootje van onze linker middelvinger. En de belangrijkste functie voor vechtspellen op handhelds hebben we nog niet kunnen testen: hoe goed en vloeiend verloopt de actie als je tegen anderen strijdt via online of draadloze communicatie?

STREET FIGHTER IV 3D EDITION

MISSCHIEN KOPEN

Het vorig jaar verschenen Street Fighter IV beschouwen we als voorlopig hoogtepunt in de serie. Die Street Fighter IV is compleet en overtuigend goed overgezet naar de 3DS.
Je kunt aan de slag met alle 35 vechtersbazen (inclusief nieuwkomers Juri en Hakan), de bonusgames (waarin je auto's en vallende tonnen moet slopen) en knallende ultra-combo's. De graphics zijn níét veel minder dan in de versies voor de tv-systemen, wat niet wegneemt dat je nog nooit zulke fraaie graphics op een handheld systeem hebt gezien. Vooral als je het 3D-effect hebt aangezet zien de poppetjes er mooi rond en glimmend uit, alsof je ze zo uit het beeldscherm zou kunnen pakken. Los van de extra visuele kick voegt het 3D-effect echter niets toe aan de vechtervaring. Ook niet in het nogal overbodige 'over de schouder perspectief' dat waarschijnlijk is toegevoegd om het 3D-effect wat beter zichtbaar te maken.



DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

MISSCHIEN KOPEN

Het 3D-effect komt in DOAD een stuk beter tot zijn recht dan in SFIV - vooral omdat het een 3D-vechtspel is, natuurlijk.
Het spel stelt je wel voor een vreemde keuze: bij het spelen in 3D wordt het beeld dertig keer per seconde ververst, terwijl de beeldverversing wordt verdubbeld naar zestig per seconde als het 3D-effect is uitgeschakeld. Ook opmerkelijk is de mogelijkheid ingewikkelde moves in één keer uit te voeren met een tik op het touchscreen. Dat geeft de game toch een beetje een 'DOA voor dummies'-sfeertje.
Net als bij Street Fighter geldt ook voor DOAD dat we nog even willen wachten hoe het spelen tussen twee systemen werkt, maar we kunnen al wel zeggen dat de hele DOA-ervaring netjes naar de 3DS is vertaald, inclusief wulps wiebelende 3D-tieten, wonderschone filmpjes en de mogelijkheid je tegenstander door een muur naar een ander speelveld te kicken.

RACESPELLEN

Racen op een handheld kan leuk uitpakken, weten we sinds Ridge Racer voor de PSP en Mario Kart voor de GBA. Daarom is het fijn dat de eerste van die titels al bij lancering aan de start staat te ronken, en de tweede later dit jaar wordt verwacht. Ook goed nieuws voor racefans is de analoge stick (officieel: draaiknop) van de 3DS die het racen in Ridge Racer verdraaid lekker en nauwkeurig bleek te maken.

RIDGE RACER 3D

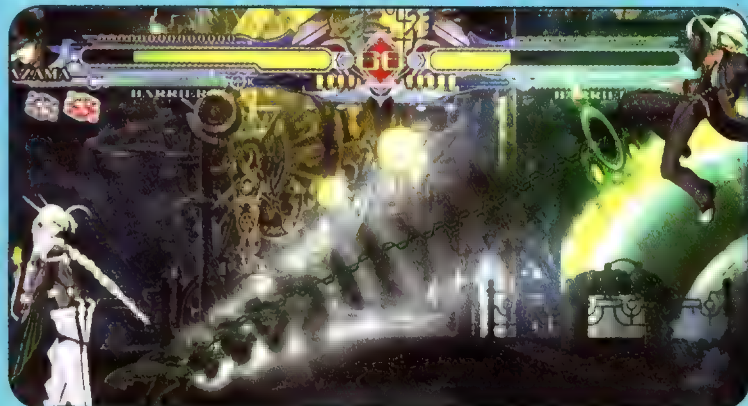
MISSCHIEN KOPEN

De graphics hadden beter gekund: de wagens zien er wat simpeltjes uit en de omgevingen zitten vol kartelrandjes. Toch zijn de eerste proefrondjes in Ridge Racer 3D ons niet verkeerd bevallen, want het gevoel van snelheid en de besturing zijn wel dik in orde. Het 3D effect voegt daar nog wat ruimtelijke beleving aan toe, en [illegible] de kartelrandjes er straks door te trekken.
Nadeel van het hele Ridge Racer-gebeuren is natuurlijk wel dat de serie geen verrassingen meer biedt, het aantal omgevingen klein is (drie dit keer) en je moet houden van die typische powerslide-stijl om er veel tijd aan te besteden.
En even voor alle duidelijkheid: de mogelijkheid om met twee tot vier spelers tegen elkaar te kunnen racen, hebben we nog niet kunnen testen.



UITKIJKEN NAAR

Blazblue Continuum Shift 2 (zie screen) is geen bekende titel, maar met z'n diepgaande 2D-gameplay en interessante, handgetekende personages hoeft deze game niet voor SFIV en DOA onder te doen. We verwachten 'm midden 2011 op de 3DS.
Waar we ondertussen stilletjes op hopen is een **nieuw Smash Bros. deeltje** op de 3DS.





ASPHALT 3D

ONTWIJKEN



Deze racefranchise vindt zijn oorsprong op de mobiele telefoons, en daar had hij beter kunnen blijven.
De auto's reageren nogal schokkerig, terwijl het 3D-effect nauwelijks lijkt te werken.
Verder doet deze arcaderacer net als Ridge Racer niks nieuws of spannends, maar dan ook nog eens een stuk minder goed dan Ridge Racer.

UITKIJKEN NAAR



Mario Kart 3D (zie screen) zal later dit jaar toch wel dé raceklapper van de 3DS worden. Binnenkort verschijnt ook **Driver: Renegade**. Geen pure racegame, maar desondanks belooft het een leuk ding te worden voor fans van virtueel scheuren.
En ook al is hij nog niet aangekondigd, het zou ons verbazen als Nintendo op de E3 geen nieuwe **F-Zero** voor de 3DS laat zien.

ACTIE

We hebben het maar even actie genoemd, van die spellen waarin je moet schieten en schoppen. Het 3D-effect kan de kick van die spellen versterken, merkten we. Al vonden we het 3D-effect in rustiger spellen als Steel Diver beter werken dan in het duizelingwekkend snelle vlieg/schietspel Kid Icarus. Misschien omdat je bij een hectisch spel als Kid Icarus toch de neiging hebt de 3DS te bewegen, waardoor het 3D-effect overgaat in een wazig dubbelzicht.

STEEL DIVER

KOPEN



Er is iets met de subtiele actie van Steel Diver wat ons instant verslaafd maakte. Misschien is het dat fijne gevoel van de touchscreen besturing, dat je met hendeltjes laat slepen om richting en tempo van je duikboot te bepalen. Misschien is het de betoverende werking van het 3D-effect, alsof je in een aquarium zit te turen. Misschien zijn het de perfectionistische uitwerking en het uitdagende karakter van dit verder toch vrij simpele spelletje. Of misschien is het juist die simpelheid, waardoor dit spel zich bij uitstek leent voor een handheld ervaring.

SAMURAI WARRIORS: CHRONICLES

MISSCHIEN KOPEN

Je moet ervan houden, dat hersenloze geram op de aanvalsknop om legers nauwelijks terugvechtende vijanden te vellen. Maar als je ervan houdt, dan ben je lang zoet met deze geslaagde en uitgebreide uitwerking van het Warriors-concept.
Er zijn meer missies en krijgsheren dan ooit eerder in de serie, en het mooie is dat je nu met een druk op het touchscreen tussen vier krijgsheren kunt wisselen, waardoor je razendsnel heen en weer springt tussen verschillende plaatsen op het slagveld. Jammer dat de locaties die we zagen allemaal zo vlak en kaal waren.

PUZZEL

Het 3D-effect kan statische puzzels zeker meerwaarde geven. In James Noir moet je bijvoorbeeld voorwerpen in 3D ronddraaien om de oplossing van een puzzel te vinden. We hopen stilletjes op meer van dat soort leuke 3D-foefjes in het puzzelgenre.

JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES

MISSCHIEN KOPEN



Liefhebbers van Layton opgelet: James Noir biedt een heel andere sfeer (als een interactieve 'jaren zestig' detectivefilm met echte acteurs) maar heeft wel dezelfde opzet als de avonturen van Layton en Luke. Het vermaak van Noir wordt dus ook op speelse manieren afgewisseld met op zichzelf staande puzzels, die soms heel listig gebruik maken van het 3D-effect.
We hebben de demo een half uurtje gespeeld en ons daar verrassend goed mee vermaakt.

SUPER MONKEY BALL 3D

VERMIJDEN



Voor zover wij het konden beoordelen, heeft deze Super Monkey Ball behalve het 3D-effect niets nieuws te bieden. Je kunt de apen wel (net als bij de Wii en de iOS-systemen) met kantelbewegingen laten rollen, maar dan wordt geadviseerd om het 3D-effect uit te zetten, omdat je anders niets meer ziet.

UITKIJKEN NAAR



Professor Layton en het Wondermasker (zie screen) komt naar de 3DS. En we hebben zelfs nog veel beter nieuws: **Professor Layton VS Ace Attorney** komt naar de 3DS. Meer hoef je als puzzelfan niet te weten.

UITKIJKEN NAAR

Resident Evil: Mercenaries (zie screen) komt waarschijnlijk in mei. Het is alleen maar schieten, schieten, schieten, maar we vonden het desondanks een vette game. Dat komt vast ook doordat het 3D-effect echt heel mooi werkte, en de toch al fraaie graphics nog even een flinke trap onder de kont gaf.
Later dit jaar kunnen actiefans verder knallen met **Kid Icarus, Saints Row: Drive-By, Star Fox 64 3D, Contra 3D en The Conduit 3D**. De 3DS-versies van **Ninja Gaiden, Sonic en New Super Mario Bros.** zijn ook al aangekondigd.





SPORT

Het 3D-effect kan aan sportspellen best wat toevoegen. Het 3D-effect laat je bijvoorbeeld beter zien in welke baan een bal precies door de lucht vliegt. In Pilotwings merkten we dat het 3D-effect ook kan helpen om afstanden in te schatten.

PES 11

EVEN IN DE GATEN HOUDEN

We speelden een demo van PES 11 waarin de camera versprong tussen je verschillende spelers. Leuk bedacht, maar we zien toch liever het hele veld in het gebruikelijke perspectief van bovenaf. Als dat gebruikelijke perspectief in de voltooide versie wel aanwezig is, zou dit wel eens een aanrader kunnen zijn, want verder zag alles er erg goed uit.



PILOTWINGS

KOPEN

Wat ons betreft dé titel om bij je 3DS te kopen: Pilotwings. Het 3D-effect maakt de fraaie uitzichten op Wuhu Island niet alleen nog fraaier, het helpt je ook echt om de vele missies te voltooien. Vooral het inschatten van de afstand tot dingen die zich schuin onder je bevinden wordt gemakkelijker in 3D. Dat merkten we bijvoorbeeld tijdens de missie waarin we vuurtjes moesten doven met een blusvliegtuig. Niet de enige verrassende opdracht trouwens, we zijn ook met een soort zweefjas door ringen gegleden en moesten met de rocketbelt tegen ballonnen botsen om de kistjes die eraan hingen in een bepaalde zone te krijgen.
De missies zijn een stuk vergevingsgezinder dan in de voorgangers; je kunt bijvoorbeeld nog best voor een missie slagen na een crash op de landingsbaan, als je tot die tijd maar genoeg punten had verdiend. Daardoor is het spel aanvankelijk wat te makkelijk, maar gelukkig krijg je uiteindelijk te maken met het Angry Birds-effect: je wilt alle levels niet met één of twee maar drie sterren halen, helemaal omdat je daardoor toegang krijgt tot allerlei fijne extraatjes. Pilotwings is een uitstekend spel met volop variatie en die typische 'alles klopt'-kwaliteit die je van een Nintendo-topper verwacht.



UITKIJKEN NAAR

FIFA 11 is aangekondigd, en daar houdt het voorlopig wel mee op. Waar blijft die goede tennisgame?

AVONTUUR

Helaas hebben we van sommige van Ubisoft's launchtitels (Rayman, Splinter Cell) nog niets gezien, dus kunnen we daar weinig over zeggen. Maar ook als die ports goed uitpakken, mag het duidelijk zijn: avontuurlijk ingestelde gamers hebben vooralsnog weinig te zoeken op de 3DS.



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

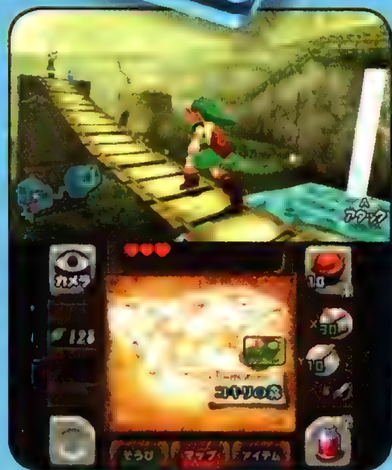
MISSCHIEN KOPEN

We hadden niet veel verwacht van dit Star Wars LEGO spelletje, maar het 3D-effect bleek hierin bijzonder goed te werken, en inhoudelijk was de mix van zoeken, vechten, vliegen, schieten en bouwpuzzels ook verrassend sterk.



UITKIJKEN NAAR

Ook al is het een port van een dertien jaar oud spel, zo'n beetje elke adventure-fan staat natuurlijk te popelen om het meesterwerk **Zelda: Ocarina of Time** (zie screen) nog eens in 3D te beleven. Jurjen voorop natuurlijk, al kijkt die nóg meer uit naar Paper Mario 3D. Liefhebbers van stoere avonturen kunnen uitzien naar **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D en Resident Evil: Revelations**. Ook aangekondigd voor de 3DS: **Cave Story, Assassin's Creed: Lost Legacy, de Blob 2, Final Fantasy, Dragon Quest en Kingdom Hearts: Dream Drop Distance.**



L.A. NO

VEEL MEER DAN EEN SPELLETJE

Games worden nog steeds door veel volwassenen gezien als 'spelletjes' die worden gespeeld door pubers op benauwde zolderkamertjes, of door weirdo's die in het weekend LARPen op de hei. Jeroen denkt dat L.A. Noire daar, met zijn volwassen thema en een techniek die de grens tussen game en werkelijkheid laat vervagen, wel eens verandering in kan brengen.



De schijf van Grand Theft Auto IV ronkt in mijn console. Ik stuur Nico wat onbeholpen naar het punt waar ik een nieuwe missie aan kan nemen, gadegeslagen door mijn vriendin die af en toe opkijkt uit haar boek. Ze vraagt me, niet voor het eerst, waarom ik er eigenlijk zoveel tijd in steek. Het is moeilijk uit te leggen, ik gebruik termen als vibe, beleving en spanning.
Mijn stomste argument geef ik op het moment dat de introductie van een nieuwe missie begint, en er een video start die gebruik maakt van de ingame engine. "Moet je kijken", roep ik: "dat ziet er toch net uit als een echte film, met goede dialogen?" Mijn vriendin kijkt eerst naar het beeldscherm en dan naar mij, schudt met haar hoofd en duikt met een zucht weer in haar boek.
Ze heeft natuurlijk gelijk; het ziet er niet uit. Het zijn slechte animaties, waardeloze lipsync en ook al zijn de dialogen oké, wanneer de beelden niet overtuigen dan gaat de boodschap sowieso verloren.
GTA IV is dan ook niet de beste game om de wereld ervan te overtuigen dat games meer zijn dan speelgoed. Maar laten de gasten achter de GTA serie nu bezig zijn met een game die daar misschien wèl voor kan zorgen...

PS3 LEIDEND

Opvallend was dat de demonstratie van L.A. Noire op een PS3 plaatsvond en niet op de Xbox 360, iets dat Rockstar doorgaans wel doet. Normaal is de Xbox namelijk het platform waar de game voor wordt ontwikkeld, waarna het spel wordt overgezet naar de PS3.
Ditmaal is het dus andersom, en dat kan wel eens problemen opleveren vanwege de grotere kracht van de PS3. Men zal heel wat moeten sleutelen om L.A. Noire op de Xbox schijfjes te laten passen. Ik spreek bewust over schijfjes, want het zou me niets verbazen wanneer de game op meer dan één disc zal komen te staan.

MOTION SCANNING

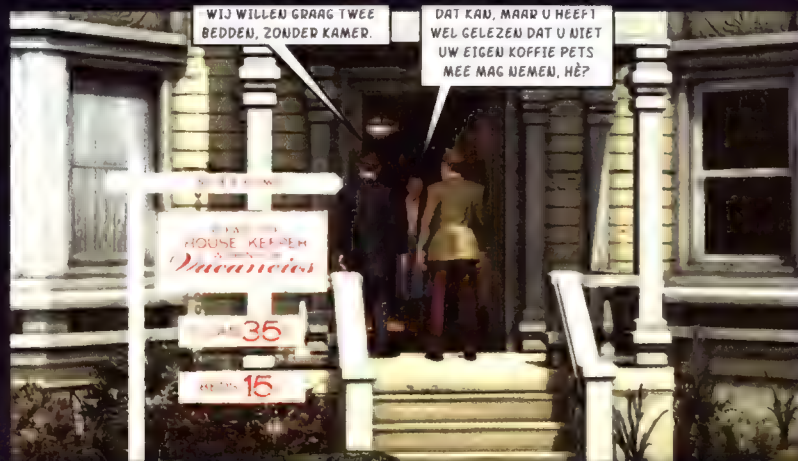
Dat overtuigen zit 'm vooral in de techniek achter de game. Kijk, bijna iedere ontwikkelaar kan mooie beelden maken, denk aan Uncharted, Mass Effect of een Call of Duty, maar wanneer de personages hun waffel opendoen, heb je vaak het idee dat je naar een paar handpoppen zit te kijken; geen emotie, laat staan realisme.

Voor L.A. Noire heeft Team Bondi, de ontwikkelaar achter de game, een nieuwe techniek gebruikt die echte gezichtsuitdrukkingen in een game laat zien. Die techniek heet Motion Scanning en zorgt ervoor dat de gezichten van iedere acteur worden ingescand. Alle dialogen worden opgenomen en vanuit verschillende hoeken vastgelegd en ingescand. Er wordt echt geacteerd en iedere beweging van de ogen, een frons, een trekje van de mondhoek komt op die manier overtuigend en beter nog, realistisch in beeld.
Maar de geloofwaardigheid van een game is natuurlijk afhankelijk van de spelwereld als geheel. Wanneer je een omgeving schept waarin alleen de hoofdrolspelers echt tot hun recht komen vanwege de Motion Scanning techniek, dan kun je in mijn ogen nog niet spreken van een overtuigende ervaring.
Een speelsessie in het kantoor van Rockstar moest mij echter overtuigen van het feit dat L.A.Noire voor een totaalervaring gaat zorgen waar je bek van openvalt...

"ZO VEEL DETAILS IN EEN GEZICHT... ABSURD!"

SUBTIEL

In de eerste missie die ik speelde, werd hoofdrolspeler Cole Phelps opgeroepen om eens poolshoogte te gaan nemen bij een schietincident. In een donkere steeg was iemand neergeknald, maar er is nergens een moordwapen te vinden. Cole en collega Ralph Dunn beginnen gelijk hun onderzoek waarbij opvalt hoe subtiel de game je op weg helpt. Er zijn geluidseffectjes om aan te geven dat er een (interessant) object in de buurt is, maar ook je collega kan hints geven door een opmerking of door op een plek te gaan staan die nader onderzocht dient te worden.





IRE

JEROEN ZIET GAME EN WERKELIJKHEID VERVAGEN

GEEN FREEROAMER

Laat ik voor eens en altijd duidelijk zijn: L.A. Noire is geen freeroamer als Red Dead, GTA of Just Cause. De game is mission based, zoals Mafia dat ook is.
Ja, er is een overkoepelend verhaal maar je voltooit vooral cases, die je weer kunt herspelen voor een betere score.
Ook is er een interessante link met Rockstar's Social Club, waarbij je van iedereen kunt zien hoe ze cases opgelost hebben en dergelijke.
Verwacht geen GTA-achtige achtervolgingen etc. de actie is voornamelijk functioneel en niet over the top zoals in Rockstar's grootste franchise.

Ook de omgeving helpt mee. Lichtbundels kunnen aangeven waar je naar moet kijken en Cole zelf draait zijn hoofd automatisch in de richting van interessante objecten.
Zo ook in deze missie; vlak bij het plaats delict kijkt Cole even omhoog als teken dat daar iets interessants te vinden is. En inderdaad, via de weerspiegeling van een openstaand raam, ziet je een pistool op het dak liggen. Na een klimmetje via de regenpijp (voor ex-militair Cole natuurlijk een peulenschil) wordt het schietijzer ingenomen en onderzocht. Het serienummer leidt naar een vuurwapenwinkel en zo kom je achter het adres van de moordenaar.
Maar zo eenvoudig gaat het natuurlijk niet altijd...

OPBOUW

L.A. Noire bouwt het verhaal heel rustig op; het begint allemaal simpel maar de missies worden lastiger en het verhaal krijgt steeds meer lagen. Meer volwassen zou je haast zeggen, en dat blijkt ook uit de gepleegde moorden.
In mijn geval lag er een vermoorde vrouw in een steegje. Ze lag daar, naakt, met een doorgesneden keel en een vinger waarvan het vlees [illegible] je de vrouw ziet liggen, maar als je haar hoofd opzij beweegt, haar botten hoort kraken en er nog wat bloed uit haar halsslagader spuit, gaat er toch wel een lichte siddering door je heen. Da's wel even iets anders dan Super Mario die op hoofden van Goomba's springt.
De huiveringwekkende details zijn er echter niet alleen voor effectbejag; het toont aan hoe gruwelijk moorden kunnen zijn, en dat zal de speler weten ook.



ONDERVRAGEN

Nadat je met Cole het lichaam hebt bestudeerd en aanwijzingen hebt opgepikt, is het zaak om op huisbezoek te gaan en daadwerkelijk mensen te ondervragen. Deze interviews beslaan het leeuwendeel van het spel, en hiermee onderscheidt L.A. Noire zich van alle andere games die ik ooit gespeeld heb. Tijdens de gesprekken zijn de gezichtsanimaties zo ontzettend realistisch dat je echt kunt zien of iemand iets achterhoudt of de waarheid spreekt, en het is aan jou om de juiste conclusies te trekken. En wanneer je denkt dat iemand liegt, kun je dat dan staven met bewijs? De gesprekken zijn best lastig; ik kreeg steeds het idee aan een soort van examen te zijn begonnen. Je kunt de ondervragingen dan ook goed of fout doen, maar uiteindelijk moet je het wel heel erg bont maken, wil je het opfokken.
De scène waarin Cole een van de moordverdachten ondervraagt, was van een intensiteit die ik zelden eerder heb meegemaakt. Ik zat op 't puntje van mijn stoel op te letten of ik iets uit de subtiele gezichtsuitdrukkingen op kon maken, en besefte tegelijkertijd hoe bijzonder dit was. Zo veel details in een gezicht... absurd!

TOTAALBELEVING

Gelukkig besefte ook Team Bondi dat de wereld van L.A. Noire absoluut niet geloofwaardig zou worden als alleen de hoofdrolspelers de volledige motion scan treatment zouden krijgen, en dus is van ieder personage het gezicht ingescand waardoor je met recht kunt spreken van een totaalbeleving.
L.A. Noire biedt een wereld die de lijn tussen game en werkelijkheid doet vervagen. ✪



REVIEWS

JAPANNERIG

Als je zo door het lijstje gereviewde games heen gaat deze maand, kun je natuurlijk niet ontkennen dat we hier te maken hebben met een Japans getint nummertje. Niet alleen games die uit Japan komen maar ook games met een Japans thema. Kijk maar eens naar Shogun 2: Total War of wat te denken van Yakuza 4, Final Fantasy Dissidia en The 3rd Birthday. Stuk voor stuk games die of Japanse invloeden hebben of door Japanners zijn ontwikkeld. De kwaliteit is echter nogal wisselend. Aan de ene kant hebben we met Shogun 2 de topscore van deze maand en ook Yakuza scoort een prachtig cijfer, maar die andere twee Japanners komen er niet al te best vanaf. Met name de fans van Square Enix zullen toch wel zwaar teleurgesteld zijn in Dissidia 012 en The 3rd Birthday. Hopelijk kan Square Enix zich volgende maand revancheren met Dragon Quest voor de DS, maar tot die tijd zul je voor een echte Japanse 'kick' in Yakuza 4 en Shogun 2 moeten duiken.



HUP WOUTER!

Terwijl ik deze column schrijf en de rest van het Reviewblad maak, weet ik nog niet eens wat de topscore van deze maand is. Op dit moment is het Shogun 2 (zoals Jeroen schrijft) maar het kan heel goed zijn dat Dragon Age 2 die titel op het allerlaatste moment voor zich opeist. En als ik zeg allerlaatste moment, bedoel ik dat ook letterlijk want deze pagina (altijd een van de laatste in de productie) wordt gemaakt terwijl Dragon Age 2 nog getest moet worden!
Normaal gesproken wil ik niet hebben dat games in zo'n laat stadium nog worden gereviewed, maar Wouter heeft mij gesmeekt of hij en hij alleen Dragon Age 2 mocht doen. Dat klinkt logisch, Wouter is de kenner bij uitstek, maar als je weet dat die gast op het moment dat de game binnenkwam (dik na de deadline) z'n koffers aan het pakken was voor een vierdaagse Microsoft trip naar San Francisco, zul je begrijpen dat ik zo m'n bedenkingen had. Het is Wouter, hè?
Als Dragon Age 2 op een van de volgende pagina's staat en het Xbox line-up verhaal ook nog ergens in dit nummer te vinden is, dan heeft Wouter een uitzonderlijke prestatie geleverd. En dat mag ook wel eens gezegd worden.





TOPSCORE



DRAGON AGE 2

KLIEDERGAME



DE BLOB 2
"SPETTEREND GEROLLEBOL ONDERSTEUND DOOR VERSCHRIKKELIJK LEKKERE JAZZMUZIEK."

GAME MET GAMES



TOP SPIN 4
"DE BAL ZOMAAR EEN BEETJE TERUGJETSEN HEEFT GEEN ZIN."

JAPANSTE GAME



YAKUZA 4
"DAT ZE IN JAPAN WEIRDE GAMES MAKEN, WISTEN WE AL."

DRAGON

Stel je voor dat je in Halo 2 alleen maar met The Arbiter had kunnen spelen en de strijd tussen de Elites en de Brutes centraal stond, waarbij de oorlog tegen de UNSC even op een zijspoor zou zijn gezet. Dat is ongeveer wat er gebeurd is met Dragon Age 2. Je begrijpt dat Wouter met angst en beven het schijfje in z'n PC propte.

Vergeet alle schokkende verhalen over Dragon Age 2 en z'n zogenaamde 'nieuwe grafische stijl', die zelfs de tergend hippe benaming 'stylized' meekrijgt op sommige fora. Vergeet de paniekerige geluiden dat de opvolger van dé RPG van 2009 meer actie-georiënteerd is, wat natuurlijk vrij snel vertaald wordt naar 'DA 2 is een actie-RPG'.
Nee, de nieuwste van BioWare is qua looks nog steeds even bruin en semi-realistisch als Origins en Awakening en de gevechten zijn - op de PC althans - zo tactisch als je ze zelf wilt maken; daar is de moeilijkheidsgraad namelijk pittig genoeg voor.
Er zijn andere dingen waar je je beter zorgen over zou kunnen maken en die hebben alles te maken met het verhaal. De manier waarop het ingekaderd is, waar het zich afspeelt en hoe groots ('episch' gebruik ik uit principe niet meer, omdat de tepels van dit woord meters lang zijn, zo hard is er inmiddels aan gezogen) het is. BioWare is een meesterverteller, zoals de fans weten, maar ze zijn met Dragon Age 2 gaan experimenteren, en of dat goed gegaan is, dat ga ik jullie nu vertellen. Hou je Juggernaut Helm goed vast, dit ritje gaat hobbelig worden!

DOE HET ALS JK

Net zoals Jeremy Clarkson een auto bekritiseert, door hem eerst de hemel in te prijzen en vervolgens alle nadelen tegen je bakkus te smijten, wil ik ook graag te werk gaan met Dragon Age 2.
Er is namelijk genoeg positiefs te vertellen over deze game, die absoluut op een aantal fronten verbeterd is ten opzichte van Origins.
Zo gaat het weliswaar te ver om te zeggen dat de graphics 'stylized' zijn, maar de presentatie van DA2 heeft zeker een lange stijlstok in de reet geduwd gekregen. De laadschermen laten bijzondere, artsy-fartsy, schilderijachtige werkjes zien, al dan niet met bewegende animaties, die eindelijk eens terecht de benaming 'artwork' mogen krijgen wat mij betreft. Niet dat je met een fatsoenlijke PC lang naar loading screens zit te staren, maar de stukjes kunst zorgen er voor dat deze, dankzij de bruinheid en het stoffige fantasy-thema, enigszins ouderwets overkomende RPG een frisse upgrade krijgt. Alsof je een bejaarde, die langzaam indut op een versleten bank terwijl je naar een Schlagerfestival zit te kijken, een plens ijswater in z'n smoel flikkert.
Ook de menu's zijn moderner, sneller en een schijtlading handiger, wat vooral blijkt als je gaat levellen. Al je abilities worden overzichtelijk weergegeven in verschillende trees en de hokjes van activated abilities, sustained modes en passive abilities hebben allemaal een eigen vorm waardoor ze onmiddellijk te herkennen zijn. Het klikt soepel en lekker weg, wel jammer dat je je iets minder geeky voelt als je er doorheen bladert...

LOSGAAN ALS OBELIX

Wat ook mooi aansluit op de betere looks, maar tegelijkertijd verder gaat dan alleen uiterlijke oppervlakkigheden, is hoe de gevechten eruit zien. Rogues en warriors hakken er zo bruut en stoer op los dat het niet overdreven is om te zeggen dat de coolheidsfactor van Dragon Age zeker is verdubbeld.

"BIOWARE IS NIET VERGETEN HOE JE EEN FUCKING STERKE RPG HOORT TE MAKEN."





WHAT DID I MISS? ALLES, LUL!

Dragon Age: Origins heb ik destijds voor de review op m'n dooie gemak doorgespeeld: elke sidequestje meepikkend, geen crate ongecheckt latend. Door deel 2 heb ik geraced als een schuimbekkend paard met oogkleppen op, alleen de main plot volgend en zelfs de companion quests negerend. Hierdoor heb ik een leven aan content gemist, waaronder zelfs, aldus de Dragon Age wiki, in ieder geval TWEE companions plus bijbehorende quests!
Hier dus even een SIRE-achtige waarschuwing/advies voor alle spelers: speel niet zoals ik, maar geniet.

AGE 2

POWER UNLIMITED GOLD

WOUTER MAAKT TEMPO

LULLEN ALS BRUGGE

Het verhaal van DA2 is misschien niet zo heftig en klassiek fantasy-achtig als in Origins, maar er zijn wel weer teennagelbijtend moeilijke beslissingen te nemen die het verhaal merkbaar veranderen. Ik heb het allemaal zo evil mogelijk gedaan en serieus, soms deed het gewoon pijn aan m'n hartje om zo'n meedogenloze bastard te spelen.
Ook het conversatiesysteem is aangepast, waardoor je door middel van icoontjes kunt zien wat voor effect je uitspraak zal hebben (bij de beslissingen die gemaakt moeten worden, valt deze aanduiding weg) en heeft hoofdpersoon Hawke dit keer een deftig, Brits stemgeluid dat van intonatie verandert als ie een evil of goody-tweeschoen opmerking maakt. Lijkt op Mass Effect 2 en het werkt als een malle Harry.



Zelfs mages schieten met gelikte wreedheid hun bolletjes energie uit hun staven en als ze spells doen, straalt het gevoel van magical power er glanzend vanaf.
Sommige wrede eyecandy heeft zelfs gevolgen voor de gameplay, zoals het feit dat warriors met tweehandige wapens tot aan drie knakkers tegelijk voor hun smoel kunnen meppen dankzij hun flinke bereik. Erg lekker.
Daarnaast is het veel bevredigender dan in deel 1 om je in een gevecht te focussen op één partymember, omdat ze meer spells/abilities hebben die er ook nog eens harder uitzien en veel meer effect lijken te hebben op de arme vijanden.
Als Romeinen in een Asterix-strip vliegen de thugs en Templars door de lucht als jij en je party eenmaal loos gaan.
Gelukkig gaat deze coolheid niet ten koste van de diepte van de battles; de moeilijkheidsgraad is zelfs wat omhoog gegaan, vooral dankzij bepaalde, op Normal al bijna onmogelijke, eindbazen en de toegenomen hectiek. Vijanden komen namelijk in golven op je af en net als je een grote groep baddies in de pan hebt gehakt en je denkt opgelucht adem te kunnen halen, daalt er een nieuwe groep modderfokkers op de straten neer. Het half paniekerige 'what de fuck… nog meer?!'-gevoel is heerlijk, helemaal omdat het vaak gevolgd wordt door een bijna extatische 'I told you not to fuck with me!'-schreeuw.

MINPUNTEN VOOR GRANDEUR

Verbeteringen als deze horen in een perfecte wereld vergezeld te gaan van een nóg dikker verhaal in een nóg grotere wereld met een keuzevrijheid waar je duizelig van wordt. Helaas is dat het aspect van DA2 waar ik een beetje een dubbel gevoel aan overgehouden heb. In Origins is je doel, je queeste, duidelijk: de Archdemon moet dood, de Blight moet in de pan gehakt worden, klaar.
In deel 2 is het allemaal een stuk minder concreet; ik wist halverwege de game nog niet eens wat precies het hoofddoel was en toen het me eindelijk duidelijk werd, stuiterde de tekst van een oeroud liedje door mijn hoofd: 'Is dit alles?'.
Hetzelfde geldt voor de setting; waar je in DA:O door heel Ferelden wandelde en op vele plekken, dorpjes en steden je business deed, speelt 2 zich letterlijk alleen maar af in en om de stad Kirkwall. Oké, dankzij de ingekaderde vertelwijze (een van je groepsgenoten vertelt het naderhand en skipt zo door de jaren heen) kan het verhaal zich wel over een decennium spreiden, maar dat maakt de gebeurtenissen toch niet… epischer, bij gebrek aan een originelere bewoording.
Het geheel mist een agressor, een grote bedreiging om als lijm te dienen voor de rest van de game en moet het doen met gebeurtenissen die in principe ook in een sidequest of in een add-on verteld hadden kunnen worden.
Gelukkig ben je dit tegen het einde, wanneer de battles je scherm op de rand van exploderen brengen en de ene plottwist na de andere je onderkaak permanent van je bovenkaak doet scheiden, allang vergeten.
BioWare heeft een risico genomen maar is, Maker zij dank, niet vergeten hoe je een fucking sterke RPG hoort te maken.






Kijk maar uit voor al dat bloed, misschien is het wel besmet. Voor je het weet heb je Dragon Aids!

CONCLUSIE


WOUTER

SCORE **93**

26 uur stond er op de teller toen de laatste eindbaas geveld was, nadat ik 99 procent van de game op Normal heb door gerushed en tegen het einde de moeilijkheidsgraad als een bitchy cheater op Casual gezet had. 26 uur voor alleen de main story en maar een paar sidequestjes? I'd buy that for a dollar!

DRAGON AGE 2
PC / XBOX 360 / PS3
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

18



DE BLO

De voorganger kwam alleen naar de Wii, maar de Blob 2 komt ook naar de PS3, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Xbox 360, en magnetron. Jurjen dacht 'kom, ik doe eens gek', en speelde de versie voor de Xbox 360.

Een bal besturen. Die bal door verf rollen en ermee springen. Botsen met gebouwen om ze een kleurtje te geven. Dat is, kort samengevat, het idee achter de Blob.
Dit idee ontstond in Utrecht. Een groepje studenten van de HKU was er opgekomen, zo tussen het zuipen door. Ze gingen met het idee aan de rol en maakten er een gratis PC-spel van. Een medewerker van Blue Tongue ontdekte het spel toen hij op internet naar plaatjes van dikke vrouwen zocht, en zo ging het balletje rollen.
THQ kocht de rechten, en liet ontwikkelaar Blue Tongue er een leuke platformgame voor de Wii van maken. Het pakte aardig uit, maar de game was niet in alle opzichten even overtuigend, zoals destijds treffend werd uitgedrukt met een beoordeling van 68 punten in de PU. Gelukkig is deeltje twee een stuk beter uit de verf gekomen (haha uit de verf gekomen - hoe kom ik erop).

EEN VERHAAL

Het idee van de Utrechtse studenten zet wederom de toon. Dus je moet weer in stadse gebieden een bal besturen, door verf rollen, van platformpje naar platformpje springen en met gebouwen botsen om ze te schilderen.
Net als in het eerste deel wordt het spetterende gerollebol ondersteund door verschrikkelijk lekkere jazzmuziek die voller wordt naarmate je de wereld meer kleur hebt gegeven.
Die rollende bal is trouwens niet alleen een rollende bal maar ook een personage, genaamd de Blob. Er is zelfs een verhaal rondom dit personage bedacht. Een verhaal over een kleurloze sekte waarachter zich een zekere zwarthartige kameraad verschuilt (de Blob 2 zou overigens eerst 'Underground' gaan heten, naar de ondergrondse beweging die zich tegen de sekte verzet).
Gelukkig hoef je het verhaal niet te volgen om van het rollebollen en de muziek te genieten.



Ik heb thuis ook iemand die ik De Blob noem... daar ben ik mee getrouwd.

> "EEN SPEL OM BLIJ VAN TE WORDEN."

OPFLEUREN

Er zijn mensen die denken dat videogames draaien om geweld en vernietiging... en die hebben gelijk, maar ze zien ook wat spelletjes over het hoofd. Ze bestaan namelijk wel degelijk, die spelletjes waarin je de wereld juist moet opfleuren en tot bloei moet brengen. Denk maar aan Okami, Flower en de Blob 2 dus.
De Blob 2 werkt goed als feelgood game. Als ik de titelsong van de Blob 2 had mogen uitzoeken, zou ik kiezen voor 'Reach out and touch', een nummer dat bij oudere lezers vast warme herinneringen oproept aan de Soundmixshow.
Bijna alles wat je doet wordt goedkeurend bevestigd met leuke geluidjes en prijzende kreten. Zoals 'Groovy!', 'Oh Yeah!' en 'Blobtastic!'
Je kleurt een strandstoel, en een gekleurde parasol klapt open. Je kleurt wat gebouwen, en de bewoners komen juichend naar buiten. Bomen schieten uit de grond, vuurwerk kleurt de hemel. Je maakt de wereld vrolijk en blij.
In gedachten hoor ik het met warme stem gezongen advies van Henny Huisman: 'Make this world a better place, if you can!'

WERELDEN EN MISSIES

De Blob 2 bevat twaalf werelden waarin je kunt rollen waar je wilt. Maar je moet niet rollen waar je wilt, je moet een aantal missies voltooien. Deze missies worden met rode vraagtekens aangegeven. Als



(door: **FranQ**)



(door: **Brat**)
Vanavond is hij de BLOB: Bewust Lila Onbeschonken Bestuurder.



(door: **DerSpäternator**)
Zijn gele vriend heet zeker Spongeblob.

B 2

JURJEN START ER GEKLEURD OP

je een rood vraagteken ziet, moet je er naartoe rollen en op de A-knop drukken om de missie te activeren. Wanneer je genoeg missies hebt voltooid, kun je de wereld transformeren om toegang te krijgen tot nieuwe gebieden of de volgende wereld. Maar voordat je verder gaat, kun je ook nog even wat bonusmissies voltooien, die worden aangegeven met groene vraagtekens, óf naar 'Inspirations' zoeken. Die Inspirations zijn in de wereld verstopte gloeilampicoontjes die je kunt gebruiken om verschillende eigenschappen van de Blob te versterken. Je kunt bijvoorbeeld zijn maximale formaat vergroten, of hem meer verf laten dragen.

ONDERGRONDSE SECTIES

Eigenlijk is het wel jammer dat de naam 'Underground' niet is aangehouden. Dat woord verwijst namelijk niet alleen naar de verzetsbeweging maar ook naar de ondergrondse secties in het spel, die je bereikt via een buis.

Hé, ik moet ineens aan een ander spel denken waarin je ondergrondse secties kunt bereiken via een buis. Het was iets met Mie... moe...

Mario! Mario, natuurlijk. Neurie even met mij mee, het Mario-liedje: Dum-dum-dum-da-dum-die-dam-dum... Sorry, ik ben in een vrolijke bui, net drie uur de Blob 2 gespeeld. Bovendien is de vergelijking met Mario zo gek nog niet, aangezien je de ondergrondse secties moet voltooien in een 2D-perspectief. Vaak moet je in die ondergrondse secties ook wat kleine puzzeltjes met kleuren en schakelaars oplossen. Een leuke, lineaire afwisseling op de bovengrondse 'rol en spring waar je wilt'-capriolen.

SPRONG VOORWAARTS

Van Mario is het een kleine sprong naar Nintendo. Van Nintendo is het een kleine sprong naar de Wii. Van de Wii is het een grote sprong naar de Xbox 360 waarop ik de Blob 2 speelde. Een grote sprong voorwaarts wat mij betreft, want de mogelijkheid om de Blob te laten springen door met de Wii-afstandsbediening te schudden was in deel één eerder irritant dan spelverrijkend. Bovendien ziet de steeds kleurrijker wordende wereld van de Blob er in HD knisperend strak uit. Los van deze console-exclusieve verbeteringen, steekt de Blob 2 in het algemeen gewoon ook veel beter in elkaar dan het eerste deel, dat na twee of drie werelden bedroevend saai werd.

Van saaiheid geen sprake in de Blob 2. De game zit vol sprankelende ideeën, die netjes worden gedoseerd en in elke wereld weer tot nieuwe spelmogelijkheden leiden.

DE TIJD

Eigenlijk werd mijn spelgenot alleen gehinderd door de wispelturige camera en de tijd. Die wispelturige camera draait automatisch, en meestal de verkeerde kant op. Je kunt de camera centreren met de L-bumper, maar het blijft soms een beetje worstelen om een goed zicht op de actie te krijgen.

Dan de tijd; je begint elke wereld met vijftien minuten tijd en door opdrachtjes te voltooien, kun je extra tijd winnen. Maar goed, als je je een beetje laat meevoeren door de jazzmuziek en achteloos gaat stuiteren en kliederen, verdwijnt de tijd natuurlijk al snel uit je gedachten.

In latere werelden zal de tijd sowieso gaan dringen en daardoor ernstig gaan wedijveren met het goede en vrije gevoel dat het spel je geeft. De ontwikkelaar had die tijdsdruk beter exclusief kunnen houden voor een time trial of zo. Wat niet wegneemt dat dit een leuke feelgoodgame blijft, zolang je dus de tijd maar een beetje in de gaten houdt.

En nou allemaal uit volle borst: 'Reach out and touch! Somebody's ha-a-and! Make this world a better place! If you can!'

OOK IN 3D

Ik speelde de game met een Xbox 360 op een 3DTV. Ik kon in het spel ook de optie '3D' aanvinken; dit resulteerde echter niet in een 3D-effect maar in twee dezelfde beelden naast elkaar. Dus vraag me niet hoe het precies werkt, maar je schijnt de Blob versie voor de Xbox en PS3 op een 3DTV dus echt in 3D te kunnen spelen. Zelf wacht ik voor de 3D-beleving van de Blob 2 liever op de 3DS-versie; hoef ik geen vage opties te kiezen en ook geen gekke bril op.





(door: **LosMartinos**)
In de Duitse versie zal dit wel weer groene verf worden.

CONCLUSIE

[illegible]



JURJEN

SCORE **82**

Het einde halen kost een uur of tien, maar ook daarna is er nog veel te ontdekken.

DE BLOB 2
XBOX 360 / PS3 / Wii / DS / 3DS
BLUE TONGUE / THQ
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



SHOGUN 2:

Shogun: Total War was in 2000 het startschot voor een even unieke als succesvolle reeks strategy meesterwerken van de Engelse ontwikkelaar Creative Assembly. Elf jaar later is met Shogun 2 de cirkel rond en beseft ook Jan dat eer belangrijker is dan zegevieren.

"VOORLOGEN WORDEN GEWONNEN MET ZWAARDEN EN SPEREN, NIET MET RIJST EN ZOUT."

Uesugi Kenshin (1530 - 1578)

Mensen die mijn voorliefde voor de Total War serie delen, zijn inmiddels bekend met de formule. Belangrijk is de turn-based map waarin je strategische beslissingen neemt, je voorwerk doet, je maatschappij inricht, je spionnen inzet en je ervaringspunten (jawel, ervaringspunten!) verdeelt over je generaals en je speciale eenheden.
Met name de nieuwe techtree, een beetje vergelijkbaar als bij Diablo, is een van de grote vernieuwingen van Shogun 2 en die pakt verdomd goed uit.

Ik ben een paar keer opnieuw begonnen omdat ik mijn XP punten in mijn ogen toch niet goed verdeeld had. De ontwikkelingsboom met vertakkingen is namelijk zo ingedeeld dat je keuzes moet maken. Je kunt dus niet én een hele goede strateeg én een hele aardige gast én een hele goede onderhandelaar én een hele goede diplomaat zijn.
Het systeem van XP en ontwikkeling is ook terug te vinden in multiplayer en dat is zeer prijzenswaardig. Het geeft de gameplay veel dynamiek mee omdat iedere speler zijn eigen perks vrijspeelt en zo een unieke generaal en uniek leger samenstelt. Op die manier krijg je feitelijk nooit voorspelbare potjes.
Natuurlijk dien je je onderdanen ook tevreden te houden anders blijven de pakhuizen met rijst wel erg leeg. Dus de beslissingen op de fraaie 3D map van het oude Japan zijn zeer belangrijk voor de uiteindelijke cruciale epische gevechten.

DE VOLGENDE?

Afgezien van de onvermijdelijke add-on(s) en dlc, zit ik inmiddels alweer te mijmeren over de opvolger. Aangezien Medieval net als Shogun twee keer aan de beurt is gekomen, kun je er donder op zeggen dat de volgende Total War game Rome 2 wordt.
Rome: Total War (zie screen) is tot op heden de meest succesvolle game uit de serie geweest en het herbezoeken van deze setting zal bij menig TW fan een gelukzalig kreetje ontlokken.

"HIER NEEM IK MIJN KABUTO VOOR AF."





"WAARDERING VAN SCHOONHEID IS HET BEGIN VAN WIJSHEID."

Sensei wijsheid

Ik was de eerste uren gewoon een beetje afgeleid door de pracht en praal van Shogun 2. De watereffecten, de regenbuien, de nachtgevechten, de sieges... het is allemaal likkebaardend mooi. De tijd van kloonsoldaten lijkt nu echt voorgoed voorbij; de duizenden poppetjes hebben allemaal verschillende helmen, maskers, baardjes, snorren, insignes en kleuren. Op het eerste gezicht lijken ze per type unit hetzelfde, maar zoom in en je ziet tòch steeds net even wat andere details.

Het vechten is sowieso een genot om naar te kijken, waarbij de sfeer in alles voelbaar is. Je adviseur buldert zijn commentaar zo fanatiek door de speakers dat je bijna geneigd bent te denken dat de goede man zelf Seppuku gaat plegen als je een battle verliest.
Maar ook de vormgeving van de menu's en de interface is heel sfeervol en in stijl met het bronmateriaal gedaan. Hier neem ik mijn Kabuto voor af.

"WIE NIET TENMINSTE EENMAAL ZIJN LEVEN IN DE WAAGSCHAAL HEEFT GESTELD, MOET ZICH SCHAMEN."

Nabeshima Naoshige (1538 - 1618)

MULTIPLAYER

De multiplayer van S2: TW is behoorlijk ambitieus. Afgezien van de reguliere een tegen een spelopties, kun je met of tegen elkaar in de Campaign Multiplayer modus spelen. Het is zelfs mogelijk om met acht man tegelijk, Risk style, je te laten gelden en gebieden te veroveren, en met ieder gewonnen gebied, groeit je macht.
In multiplayer creëer je je eigen avatar en die bouw je uit. Bijna alle spelelementen uit de singleplayer zijn overgeheveld naar multiplayer en dat is een prestatie van formaat. Ik hoop dat in de uiteindelijke winkelversie dit allemaal stabiel en bugvrij overeind blijft, want dan hebben we hier een spel in handen waar we echt tijden mee vooruit kunnen.

Eer speelt in alles een rol in Shogun 2 en dat kan zo zijn gevolgen hebben. Generaals kunnen zich tegen je keren als je hen niet goed behandelt en het verbreken van een alliantie komt je duur te staan. Niet alleen creëer je daarmee bijna zeker een nieuwe vijand, ook je populatie ziet een dergelijke actie vaak als oneervol en dat geeft weer voedingsbodem voor onrust.
Tegelijkertijd kun je ook weer geen te zachte heelmeester zijn want dat wordt ook gezien als een teken van zwakte. Zo kan het verplicht zelfmoord opleggen bij een leger dat gefaald heeft, zeer positief uitpakken voor de stabiliteit in de door jou gecontroleerde regio's.
En vluchten als Japanse veldheer is eigenlijk helemaal uit den boze in Shogun 2, ook al heb je soms geen andere keuze.

JAN VOLGT DE WIJZE VAN DE SAMURAI

TOTAL WAR





"ALS DE VIJAND DENKT ALS DE BERGEN, VAL AAN ALS DE ZEE. ALS DE VIJAND DENKT ALS DE ZEE, VAL AAN ALS DE BERGEN."

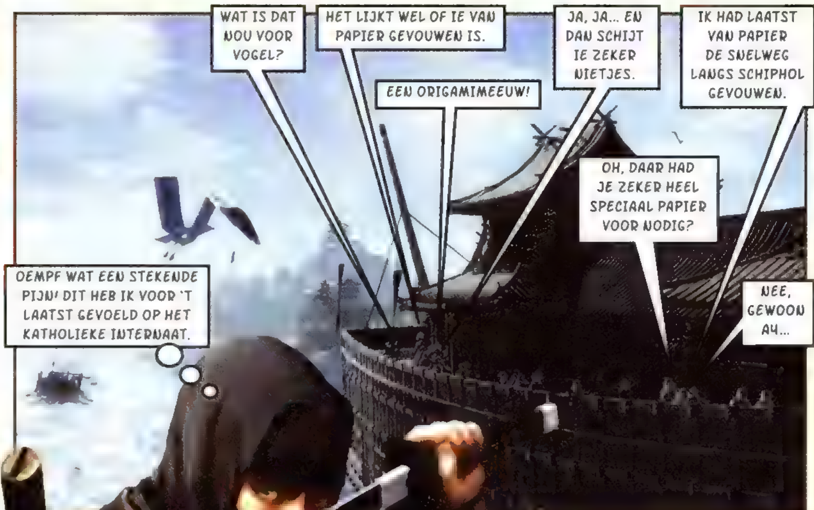
Miyamoto Musashi (1584 - 1645)

Het steen, papier, schaar principe is in Total War tot kunst verheven en dankzij de verbeterde A.I. in Shogun 2 komt dit nog beter uit de Sumi (Japanse prentenverf).
Voor iedere unit is in basis een counterunit, al komt bij het aansturen van de enorme legers uiteraard tactisch inzicht kijken.
Goed om te zien is dat de A.I. een flinke schop onder de Oshiri heeft gehad. Die is behoorlijk agressief. Wilde de cavalerie in het verleden nog wel eens domweg richting je spearmen chargen (iedereen die de film Braveheart heeft gezien, weet dat dit niet zo heel handig is), nu wachten ze totdat deze units zich verplaatsen. Voorts maakt de vijandelijke A.I. veel beter gebruik van flanken en het terrein. Heuvels worden ingenomen door mannetjes met pijl en bogen, en zwakke plekken worden er snel uitgepikt. Uiteraard kun je de moeilijkheidsgraad tunen naar je eigen skills, maar ook veteranen zullen een hele kluif hebben aan de grotere battles later in de game.

"WIE HET PAARD DE ANUS LIKT, KAN MAAR BETER EEN VELDFLES BIJ ZICH HEBBEN."

Janawa Meijroos

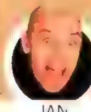
Oftewel, als je na een overwinning de overgebleven vijanden laat gaan, is dat een teken van zwakte. En de bondgenoten van je vijand kun je ook maar beter meteen omleggen. Speelde in vorige Total War games politiek gedraai en opportunisme een grote rol, hier dien je voortdurend je eigen familie en achterban in de gaten te houden. Dat weegt uiteindelijk veel zwaarder dan een handige deal met een clan op korte termijn. Een snelle deal kan zelfs uitgelegd worden als zwakte door de partij met wie je de deal sluit.
Het zijn dit soort details waarin Shogun 2 floreert. Hetzelfde geldt voor de groots uitgewerkte Historical Battles die, voor zover mogelijk, tot in de kleinste details zijn nagemaakt.
Aan alles zie je dat er tonnen research, zweet, tranen, passie en liefde in deze game is gestopt. En dan krijg je dus een topspel als Shogun 2: Total War.





CONCLUSIE

Koning, Keizer, Admiraal... Shogun 2 is het helemaal! Met deze nieuwe Total War bewijst Creative Assembly wederom de absolute meester te zijn in het strategy/civ genre. Dankzij dergelijke titels blijft mijn PC hart vurig kloppen!


JAN

SCORE **92**

Tot de eerste stand-alone uitbreiding van StarCraft II zich aandient, speelt deze jongen Shogun 2: Total War. Hier ben je maanden mee van de straat...

SHOGUN 2: TOTAL WAR
PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW









NU VERKRIJGBAAR DEFENDYOURHOMEFRONT.COM



DEAD SPACE HD

De camera glijdt door de ruimte en langs een enorm spaceschip. Er wordt ingezoomd op een raam van het ruimteschip; daarachter staat een in mijnwerkersoutfit gehuld personage. Dat ben jij, zegt Jurjen.

Het personage staat met z'n rug naar je toe. Jij zet je linker wijsvinger op het scherm en trekt die omhoog om de eerste dreunende stappen in de labyrint-achtige gangen van het ruimteschip te zetten. Ventilatoren werpen draaiende schaduwen op de vloer. Een dreigend gezoem voert de spanning op en je voelt de scepsis vervliegen.
Dit is Dead Space zoals je het kent. De beelden, de geluiden en de sfeer: ze kloppen als het hart in je keel tijdens de eerste confrontatie met de Necromorphs. Wat vooral een confrontatie met de besturing zal blijken.

LASTIGE BESTURING

Je wijsvingers (of, zo je wilt, je duimen) dienen als surrogaat voor de analoge sticks die nu eenmaal niet op een iPad zitten. Je linker vinger sleep je over het scherm om je personage te laten wandelen, terwijl je met je rechter vinger blikveld en vizier verschuift. Vooral dat laatste maakt de besturing lastig. Omdat je het niet gewend bent, en omdat je de rechterkant van het scherm ook gebruikt om met vingertikken te richten en te vuren.
Op momenten dat zombie-achtige gestalten zich rondom je verdringen en met hun tentakels beginnen te zwiepen, is het een hele kunst om koelbloedig en doeltreffend te blijven draaien en schieten. Wat dan ook geheid niet lukt.


Je ziet gewoon dat hij heel veel ervaring heeft met kratjes bier dragen.

OPDRINGERIGHEID

Twee uur speeltijd. Zoveel kostte het me om aan de besturing te wennen. Maar maak je geen zorgen, die eerste twee uur heb ik me ook prima vermaakt hoor. Het spel is niet erg moeilijk, dus rommelde ik me wel een beetje door de gevechten heen.
Ik kon het zelfs opvatten als onderdeel van het spel, dat paniekerige gestuntel met plots opduikend gespuis. Dat 'o mijn god, o mijn god, o mijn god'-gevoel, het past wel bij Dead Space, waarin het niet draait om vuurgevechten op lange afstand maar intieme schermutselingen met woeste gedrochten. Een zekere intieme opdringerigheid die door de nabijheid van het iPad-scherm en je struikelende vingers nog invoelbaarder wordt.

"JA, DIT IS DEAD SPACE, MAAR DAN WEL IN MARGINALE VORM."





ODE AAN METROID

Natuurlijk heeft ook deze Dead Space de bekende trekjes van Aliens, Resident Evil, Event Horizon, The Thing en Half-Life. Maar het eind van het spel kan toch alleen als eerbetoon aan Metroid worden opgevat. Jaaaa, nou ben je nieuwsgierig, hè?

MONOTONIE

Na twee uur voelde ik me eigenlijk best wel de burgemeester van het ruimteschip. Ik kon feilloos rennen, draaien, aanleggen, schieten, stampen en zagen. Door het ontspannende gevoel wat dat meebracht, was de monotonie me gaan opvallen. De monotonie van telkens dezelfde gangen, dezelfde monsters, dezelfde gevechten.
O jee, het licht gaat uit, de deuren gaan op slot, wat zal er nu gebeuren? Verdraaid, er verschijnen allemaal monsters die ik in de rode gloed van het noodlicht moet verslaan door hun ledematen van hun rottende rompen te knallen. En als ze allemaal dood zijn, gaat het licht weer aan, en de deuren weer open. Ja, dit is Dead Space, maar dan wel in marginale vorm.

INVULOEFENING

Gebruik van stasis, wapens unlocken en upgraden, hallucinaties en het springen door zwaartekrachtloze ruimtes... het zit er allemaal in, maar dan een paar maatjes kleiner dan in de hoofdspellen.
Waar het Dead Space op de iPad vooral aan ontbreekt, is verrassingen en een beklijvend verhaal. Het begin is sterk omdat het imponeert en uitdaagt de besturing te doorgronden. Het einde is sterk omdat er dan eindelijk eens iets nieuws gebeurt. Alles er tussenin is een invuloefening. Pief-paf-poef met de Necromorphs in steeds dezelfde gangen. Of op een tram.
Dead Space HD biedt zeker geen gelijkwaardige beleving als Dead Space op tv-consoles, maar is toch wel de naam Dead Space waardig. En na Infinity Blade het mooiste en heftigste wat je op de iPad kunt beleven.

CONCLUSIE

Een indrukwekkende overzetting van de Dead Space-beleving naar de iPad. Natuurlijk zijn er bij die overzetting ook wel wat dingetjes verloren gegaan, wat je vooral merkt aan de surrogaatbesturing en het gebrek aan variatie. Maar voor acht euro zul je je zeker niet bekocht voelen.


JURJEN

SCORE 74

Zo'n viereneenhalf uur om het een keertje uit te spelen. En daarna voelde ik toch echt de neiging dat nog eens - maar dan sneller - te doen.

DEAD SPACE HD
IPAD
IRONMONKEY / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

MOTOGP 10/11

JJ VLIEGT DE BOCHT UIT

Een nieuw jaar, een nieuw seizoen met motorraces. Wordt het: 'hé, een nieuwe MotoGP' of 'nee, niet weer een nieuwe MotoGP'? JJ zoekt het voor je uit.

MotoGP heeft hetzelfde probleem als elk gelicenseerd sportproduct. Je kunt er niet zoveel meer aan veranderen dan enkel de poppetjes en de teams. Een MotoGP is nu eenmaal een MotoGP en daar wijzigt baas Dorna niet zoveel aan. Ja, op technisch gebied misschien, maar dat is nauwelijks merkbaar in een computergame.
De makers van het spel hebben desondanks hun uiterste best gedaan om deze MotoGP anders te laten aanvoelen dan het vorige deel. En helaas zijn ze daar perfect in geslaagd...

VERPLICHT NUMMERTJE

In tegenstelling tot MotoGP 09/10 zijn er voor het eerst hulpmiddelen aan het spel toegevoegd. In Easy helpt de game met remmen, gas geven en sturen. Dit is gedaan om de doelgroep voor het spel te vergroten. Motor rijden is immers lastiger dan racen op vier wielen. Ook kun je bukken (lees aerodynamischer op de motor zitten) door op de A-knop te drukken.
Nieuw is eveneens de uitwerking van de Challenge mode waarin je vooral moet letten op hóe je racet. De tijd loopt elke race af en je kunt seconden winnen door bijvoorbeeld te slipstreamen, op correcte wijze in te halen of de ideale lijn goed te volgen. Ook win je XP op vlakken als snelheid, inhalen, correct rijden, etc. En daarmee level je up.
Leuk gegeven, maar je bent wel gewoon exact dezelfde race aan het rijden als in de Career of World Championship mode.
Of het mag niet van Dorna of men had geen fantasie om geinige raceproeven te ontwikkelen. De Challenge mode voelt daardoor een beetje aan als een verplicht nummertje.

> "DE GAME IS ECHT TERGEND SLECHT GEPROGRAMMEERD."

FRUSTRATIES

Maar goed, MotoGP is wat het is en op dat gebied doet de game feitelijk netjes wat het moet doen. De echte motorracefans kunnen dus lekker aan de slag zou je denken... ware het niet dat de game voor geen meter rijdt! Het sturen is een crime, waarbij je vooral moeite hebt om bochten goed aan te snijden en de motor in een strakke lijn te houden. En als het je dan al met veel oefening lukt dan is daar de abominabele A.I. die zo vast zit aan zijn voorgeprogrammeerd traject dat ie je er echt bij elke bocht af knalt, of je gewoon midden op de weg in je ass pakt.
De game is echt tergend slecht geprogrammeerd, waardoor races enkel bestaan uit frustraties. En waarom stopt je motor onrealistisch abrupt als je in het gravel staat, waarom staat het bukken op de motor gelijk aan een onrealistische turboboost, waarom kent het begin van elke race min of meer hetzelfde introfilmpje?
Ook grafisch is MotoGP niet je-van-het. Het oogt soms wat blokkerig, coureurs lijken niet echt, rijders haken in de bochten in elkaar en de crashes zijn belachelijk onrealistisch.

TRAGISCH

Het is tragisch te zien hoe een ooit roemruchte serie langzaam maar zeker ten onder gaat. Het lijkt wel of het jaar na jaar slechter wordt. Was het vorige deel al tricky door de arcade besturing, dit deel vliegt letterlijk en figuurlijk overal uit de bocht.
Te snel gemaakt, te gemakzuchtig, te weinig liefde voor de sport. En dat vind ik enorm kut!





Sinds ik in een andere auto rijd, gaan de geruchten dat ze het Laguna Seca circuit om willen dopen in het Mégane Seca circuit.

ROSSI OP EEN YAMAHA?

Als je MotoGP 10/11 opstart, kun je aan de slag met het vorige seizoen. Schrik echter niet; net als vorig jaar zal bij de start van het huidige seizoen een download verschijnen waarin de rijders op de juiste motoren worden gezet en Rossi dus tekeer zal gaan op een Ducati.



Toen hij zich inschreef voor het NK, dacht ie aan het Nederlands Kampioenschap mee te doen. Het bleek de Nudisten Klasse... [Plaatje DSi]



CONCLUSIE

JJ

SCORE 64

Als je alle fouten in dit spel kunt accepteren, zing je hiermee het MotoGP seizoen wel uit.

MOTOGP 10/11
XBOX 360 / PS3 / PC
CAPCOM / BRIZAMILA
1 - 20 SPELERS ONLINE
OUT NOW

FINAL FANTASY DISSIDIA 012

JEROEN SLIJPT Z'N MESSEN

De vorige editie van Final Fantasy Dissidia bekroonde Jeroen met een fabelachtige 45. De fans waren not amused en de lange werd haast aan de schandpaal genageld. Zou deze aflevering van Dissidia hem wel kunnen bekoren?

Ik wil graag beginnen met te zeggen dat ik nog steeds volledig achter die 45 sta voor de vorige editie van Dissidia. Dus mocht je een verontschuldiging verwachten dan kun je beter snel doorbladeren. Sterker, ik heb de messen weer geslepen, want daar is ook bij deze nieuwe editie alle aanleiding voor.

"CHAOS IS TROEF EN DE BOEL IS NIET IN BALANS."

MEER VAN HETZELFDE

Dissisia 012 heeft namelijk te kampen met dezelfde euvels als zijn voorganger: chaotisch, onduidelijkheid en voorzien van erbarmelijk slechte cameravoering. Natuurlijk ziet het er allemaal

JE MOET NU BESLISSEN: IK HEB RON VLAAR DUBBEL, MAAR IK WIL 'M ALLEEN RUILEN TEGEN EL HAMDAOUI!

Please...just give me a little time!

prachtig uit, zitten al je favoriete Final Fantasy figuurtjes er weer in en kun je genieten van de traditionele Final Fantasy deuntjes die je bij de gevechten vergezellen.

Nieuw is de mogelijkheid om de gevechten op een soort van RPG manier te spelen. Je bestuurt dan niet langer je personage direct, maar deze zal zich automatisch over het speelveld bewegen, waarbij jij hem slechts opdrachten geeft als attack, finish, defend en move. Niet bijster veel mogelijkheden dus, en ook niet echt iets waar het A.I. gestuurde personage zich al te veel van aan lijkt te trekken. Zeker niet als je bedenkt dat de ingegeven opdrachten niet direct uitgevoerd worden.



WAAROM?

Ik vind het sowieso nogal vreemd dat een ontwikkelaar deze optie aan de game heeft toegevoegd. Wat is de meerwaarde van zo'n halfbakken RPG mode? Zeker als je bedenkt dat je de 'action speelstijl', waarin je dus alles zelf dient te doen, gewoon tweaken en kunt verbeteren? Het enige antwoord dat ik kan verzinnen, is dat men de action stijl niet voor iedereen geschikt achtte, en die RPG mode erin heeft gestopt zodat ook andere spelers er mee uit de voeten zouden kunnen.

Maar dames en heren bij Square Enix, dat zou toch hetzelfde zijn als in Street Fighter de mogelijkheid bieden de gevechten op een RPG manier aan te gaan? Kun je je het voorstellen: knokken in Street Fighter door opdrachten mee te geven aan twee computergestuurde personages? Zo werken fightinggames toch niet!

METACRITIC

Nu zie ik je al naar het cijfer gluren, en denken: 'verdomme, nou doet ie het weer! Geeft Jeroen weer een kutcijfer, terwijl de game in de rest van de wereld dikke achten krijgt!' En gelijk heb je. Surf maar lekker naar Metacritic en je zult zien dat ik er inderdaad heel anders over denk dan de rest van de wereld. Ik zeg dan: jongens, het zal mij worst wezen wat de gemiddelde Amerikaan van deze game vindt. Het gaat er mij om dat ik gepakt word, van mijn stoel word geblazen, en dat is niet het geval geweest, puur en alleen vanwege het simpele feit dat er sinds het vorige deel niets is gebeurd met de speelbaarheid van de titel.

Het is nog steeds chaos troef en de boel is niet in balans. Dissidia 012 wil fightinggame zijn én RPG, en dat gaat in deze vorm niet samen.


Ze doet Superman zo goed na, omdat ze Clark Kent.



Met al die cijfers lijkt het wel wiskunde A, B of C. Attack, Battle of Combat...

DE CRISIS CORE ENGINE

Square Enix heeft een paar jaar geleden Final Fantasy VII: Crisis Core uitgegeven, een behoorlijk goede RPG met een nog mooiere engine. Het lijkt er echter op dat de ontwikkelingen binnen Square een beetje stil staan, want tegenwoordig lijken alle games nog steeds gebruik te maken van deze bijna drie jaar oude Crisis Core engine. Volgens mij wordt het weer eens tijd dat Square een nieuwe Crisis Core-achtige game maakt, met een nieuwe engine. Dan kunnen we tenminste weer een stapje vooruit maken... en dan hebben we meteen weer een echt toffe Square Enix game voor de PSP.

CONCLUSIE

Final Fantasy Dissidia 012 borduurt naadloos voort op z'n voorganger, en dat valt in ieder geval bij mij niet in goede aarde.


JEROEN

SCORE 50

Hier kun je de nodige uurtjes aan spenderen, mede vanwege behoorlijk uitgebreide mogelijkheden tot het uitbouwen van personages etc.

FINAL FANTASY DISSIDIA 012
PSP
SQUARE ENIX / BIG BEN ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

12



YAKUZ

Dat de Yakuza serie niet omschreven mag worden als de Japanse GTA is inmiddels wel duidelijk, maar waar gaat het dan wel heen met de serie? Steven bekeek of de franchise blijft hangen in de categorie 'veredelde beat'em up met hoge productiewaarde' of toch meer te bieden heeft.

Eigenlijk zou ik voor de review van Yakuza 4 zonder al te veel problemen een van mijn vorige reviews van een eerder deel uit de succesvolle serie kunnen pakken en herschrijven. En daarmee steekt het huidige probleem van Japans gamedesign weer de kop op, zoals ik vorig jaar ook al beschreef in de Tokyo Game Show special. Gelukkig is dit probleem niet voor iedere speler relevant dus ik kan twee verschillende signalen afgeven in deze tekst. Voor de eerste groep is de boodschap duidelijk. Als je niets met Japan of ouderwetse beat'em ups hebt, dan is Yakuza 4 niets voor jou. Sterker nog, je zult je dan dood irriteren aan de game. Yakuza 4 bestaat namelijk uit ellenlange cutscenes die een traditioneel Japans misdaadverhaal vertellen, gevuld met interessante Japanse culturele elementen, harde maar simpele beukactie en een reeks aan gekke minigames.
Gelukkig is er ook een groep spelers die de mix van gameplay elementen in Yakuza en lange serieuze cutscenes wel kan waarderen. In ieder geval in Japan waar elk deel uit de serie een hit is.

AANGENAME ERVARING

Zoals gebruikelijk hebben we weer lang moeten wachten op de Westerse versie en is de inmiddels standaard geworden verwarring over welk deel wij nou precies krijgen wederom aanwezig.
Dit is dus niet de Yakuza game met die zombies die vorig jaar op de Tokyo Game Show is getoond, Yakuza: Of The End genaamd, want daar zullen wij nog een tijd op moeten wachten.
Yakuza 4 is al lange tijd geleden gepresenteerd op de TGS. Daardoor is het des te opvallender dat de game er volgens onze huidige standaard nog steeds zo goed uitziet. Gedeeltelijk ben ik het eens met de kritiek dat de meeste Japanse gamestudio's veel van de ontwikkelingen in de moderne videogame-industrie niet kunnen volgen, maar op grafisch gebied is er in ieder geval niets aan de hand, en dat komt mooi uit want dat maakt het kijken naar de grote hoeveelheid cutscenes een hele aangename ervaring. Je kúnt de filmpjes doorklikken, maar dan valt er wel een heel groot gedeelte van de game weg. Sterker nog, de waarde van de filmpjes in Yakuza 4 is zeker goed voor meer dan de helft van de totale ervaring.

NIEUWE GEZICHTEN

Het verhaal sluit zoals altijd aan op de voorgaande delen maar is zeker niet ontoegankelijk voor nieuwkomers. Het begin kan hier en daar wat vraagtekens oproepen maar in grote lijnen is alles goed te volgen. Ruzie tussen rivaliserende bendes is dan ook geen super zware materie. Bovendien is er een uitgebreide samenvatting aanwezig die nieuwe spelers klaarstoomt voor wat hen in dit nieuwe deel te wachten staat.
Goeie ouwe Kazuma Kiryu keert uiteraard terug als hoofdpersoon, maar

MINIGAMES

Geen Yakuza game zonder minigames, dus het zal geen verrassing zijn dat veel van de spellen die je in vorige delen tegenkwam ook weer in het vierde deel zijn te vinden. Denk aan karaoke, kaartspellen, tafeltennis en pachinko, om er maar een paar te noemen. Ditmaal wordt er wel handig ingespeeld op de aanwezigheid van vier hoofdpersonages. Zo heeft ieder personage zijn eigen exclusieve minigames, die je het beste als een soort luchtige sidequests kunt zien.
Veel van deze sidequests spelen in op het verhaal van het personage in kwestie. Zo moet Masayoshi politieopdrachten uitvoeren die via de radio binnenkomen, Taiga verschillende vechters trainen, Akiyama vriendschappen opbouwen met bepaalde NPC's en Kazuma simpelweg meerdere rivaliserende bendeleden verrot schoppen.

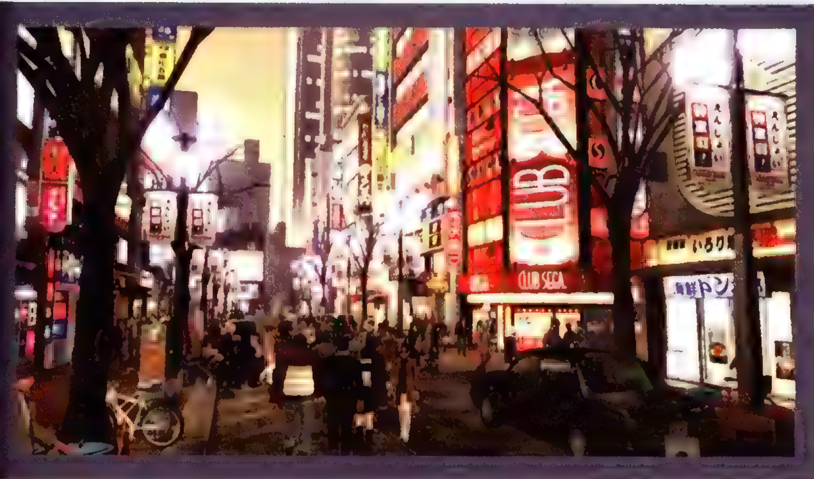
KAMUROCHO

Iedereen die wel eens in Tokyo is geweest, zal de straten in Yakuza meteen herkennen. De stad is gevuld met kleine details en alles klopt tot op de millimeter.
Hoewel Yakuza 4 in de fictieve stad Kamurocho speelt, heeft de bekende wijk Shinjuku in Tokyo, een enorme wijk met veel grote kantoorgebouwen, winkelstraten en uitgaansgelegenheden, als basis voor de omgevingen gediend.
Er zijn ditmaal wel enkele nieuwe locaties toegevoegd, zoals een gebied met allemaal nauwe steegjes en een ondergronds winkelcentrum.
Kortom: zonder daadwerkelijk een vliegticket te kopen, is Kamurocho de beste manier om kennis te maken met de look en feel van de straten van Tokyo.





A 4





Een beetje ingewikkelde manier om op het knopje te drukken...



Bij Feyenoord weten ze inmiddels ook dat Japanners een goede traptechniek hebben.

LIKE A DRAGON

De Japanse titel voor Yakuza is Ryu Ga Gotoku, wat letterlijk Like A Dragon betekent. Een van mijn grootste filmhelden, Takashi Miike (die er als regisseur jaarlijks meerdere briljante films uitpoept) is ook verantwoordelijk voor de Ryu Ga Gotoku film die net zoals de games draait om Kazuma Kiryu. Het is naar mijn mening niet zijn beste film maar evengoed een aanrader als je de games kent.

na drie delen moet Sega zelf ook hebben bedacht dat er iets nieuws moest gebeuren, dus wordt hij bijgestaan door drie nieuwe gezichten. De eerste is Akiyama, een exdakloze die de dingen niet al te serieus neemt en nergens voor terugdeinst. Hij heeft ook een behoorlijk afgeleefde kop dus alle elementen van een stoere Yakuza zijn aanwezig.



Taiga is een brute krachtpatser die normaal de meest gewelddadige klusjes opknapt voor de Yakuza. Hij is net wat groter dan de andere personages en daar speelt de gameplay ook op in. Masayoshi is op het eerste gezicht een gluiperd. Een corrupte agent die van twee walletjes probeert te eten. Het verhaal schakelt tussen deze vier personages, die in eerste instantie niets met elkaar te maken hebben. Vooral de belevenissen van Taiga spreken mij aan, maar de rest is net zo goed uitgewerkt en zorgt voor veel variatie en intriges.

"DE ACTIE IS OVER THE TOP, HARD EN BLOEDERIG."

STANDAARD ACTIE

Zoals ik al eerder hintte, kan de gameplay een struikelblok zijn voor veel spelers. Persoonlijk zie ik het beuk- en ramwerk als datgene waar het om draait maar uiteindelijk ben je meer tijd kwijt aan het rondlopen door de stad, het spelen van minigames en het kijken naar cutscenes. Evengoed moet er ook geregeld een groepje tuig worden uitgeschakeld of een rivaliserende yakuza op zijn plek worden gezet. Dit doe je aan de hand van de standaard actie. Standaard voor de Yakuza serie maar ook standaard wat betreft beat'em ups. Lichte en zware aanvallen, vijanden vastpakken en verder beuken/werpen, blokken en wegduiken zijn zo'n beetje het standaardarsenaal voor al dit soort games. En natuurlijk is er ook een meter die volloopt voor speciale aanvallen. Er zijn simpele quicktime momenten en je kunt voorwerpen uit de omgeving gebruiken. De vier hoofdpersonages verschillen in de combo's die zij uitvoeren, maar niet in de manier waarop je de combo uitvoert. De actie is over the top, hard en bloederig, en zorgt voor een rare mix met de serieuze cutscenes. Maar dat ze in Japan weirde games maken wisten we al.



CONCLUSIE

De actie in Yakuza 4 is leuk maar niet legendarisch. Hetzelfde geldt voor de minigames. Ook zijn de omgevingen beperkt qua bewegingsvrijheid. Het komt dus nog altijd vooral neer op de schitterende en meeslepende cutscenes. Een combinatie die mij met gemak laat doorspelen, maar dat zal overduidelijk niet voor iedereen gelden.



STEVEN

SCORE 82

Afhankelijk van het wel of niet doorklikken van de eindeloze cutscenes en het spelen van de vele minigames, kun je in tien uur klaar zijn, maar ook met gemak vijftig uur klokken.

YAKUZA 4
PS3
CS1 TEAM / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

18



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Test Drive Unlimited is een racegame met een hoge cultstatus. Ondanks de vele bugs in het eerste deel, had de MMO racinggame gelijk veel fans... die allemaal hopen dat deel 2 beter wordt. JJ is het voor jullie gaan checken.

Een korte uitleg voor hen die Test Drive Unlimited niet kennen. Eden Games geeft je twee eilanden (Ibiza en Oahu), tientallen bestaande wagens, een oneindige strook asfalt en offroad wegen, allerhande opties om je wagen, jezelf en je sociale leven te customizen en tot slot, dikke servers zodat iedereen online lekker met en tegen elkaar kan racen.

RACE JE EEN ONGELUK

In vergelijking met het eerste deel is TDU 2 ruim twee keer zo groot geworden door de toevoeging van Ibiza, een eiland waar je je een ongeluk kunt racen. En helaas voor TDU 2-fans kun je dit letterlijk én figuurlijk nemen.
Letterlijk omdat veel mensen online (bewust of onbewust) niet goed met de snelle wagens omgaan en voortdurend tegen je aan knallen omdat de besturing van de wagens soms nogal dubieus is. Met een Golf GTI vloog ik de bocht uit terwijl de Camaro, een notoire drifter, strak de hoeken nam. Je bent daardoor nooit helemaal comfortabel in je bakkie, maar met oefenen kom je een eind.
De onvrede over het figuurlijke aspect van je 'een ongeluk racen' kan ik minder makkelijk wegstoppen. Ik weet dat het bij een MMO om levelen draait en dat dat een kwestie van hard werken is. Maar hard werken staat niet gelijk aan hersenloos XP sprokkelen. En dat is, zeker de eerste helft, het geval in TDU2.
Eden Games maakt dezelfde fout als GT5 door de races (en daar draait het toch om) te easy te maken. Ik won alles, zonder enige moeite. Het is vaak even gas geven en weg ben je.

SUF

Ook het 'sociaal levelen' in TDU2 (vrienden maken, clubs joinen, dingen ontdekken, wagens en huizen verzamelen, etc.) draait uit op rigide sprokkelen in plaats van een enerverende spelervaring. Je krijgt bijvoorbeeld punten voor twee keer naar de kapper gaan. Nou, dan ga je dus kapper in, knip, kapper uit, meteen kapper weer in, knip, kapper uit... punten binnen. Dat is toch suf?
Opdrachten kunnen soms ook onbedoeld lastig zijn. Zo zat ik me wezenloos te zoeken naar de rijschool voor de B-licentie, totdat bleek dat die alleen unlocked werd als je de bazin van die toko oppikt. En waarom kun je wel naar elke garage gebeamed worden, terwijl je in real time vele kilometers naar elk kampioenschap moet rijden? Of het dag- en nachtritme. Heel leuk, maar races zijn 's nachts veel lastiger, en je krijgt geen extra punten als je het goed doet in de nacht. Dus waarom zou je het jezelf dan moeilijk maken...
Tel daarbij op slordigheden als pop-up, glazen muren, lag als te veel spelers op een kluitje rijden, bugs in de savegame, het links en rechts kijken in de cockpit wat lastig werkt, en ik heb het gevoel dat TDU2 bij release nog niet helemaal af was.


En maar blijven zoeken naar die Renault Mégane Série Limitée Bose, natuurlijk.

> "ONLINE KAN NIEMAND MET TDU2 WEDIJVEREN."

JJ MOET EFFE DOORBIJTEN

ONLINE!

En toch geef ik het spel nog een 74. Reden? Al die shit is handelbaar als je online speelt! Dan worden namelijk races cool omdat menselijk gedrag een hoop van de computergestuurde fouten opheft. Dan zie je opeens dat de game bakken met opties heeft om jezelf en je wagens een eigen karakter te geven. Dan zie je hoe leuk en makkelijk het is om zelf Challenges te maken en die online te zetten. Dan proef je de vette zomervibe van beide eilanden. Dan zie je hoe leuk het is om gewoon met vrienden een eiland onveilig te maken...
Bovendien, een MMO is nooit af.


Daar rijdt wel voor een Astonnetje of twee.

Het is een lange termijn project dat keer op keer gepatched wordt, en dat gaat absoluut ook met TDU2 gebeuren.
Het is dus een 74 met het oog op de toekomst. Maar Eden Games moet de bugs wel snel weghalen, want anders komt deze racing MMO wederom niet verder dan een cultstatus.


Je kan die auto's nog zo vies maken, DiRT wordt het nooit.



MAAR TWEE RADIO'S...

Net als in het echt is het tijdens het cruisen over een zonnig eiland lekker om naar muziek te luisteren. Helaas heeft Eden Games maar twee radiostations beschikbaar gesteld. Eentje met dance, en eentje met rocksongs.
Op zich zijn het geen slechte songs, maar na een uur of twee spelen hoorde ik te vaak hetzelfde deuntje, en omdat je geen eigen songs kunt importeren, wordt het op een gegeven moment saai.


LITTLE RED CORVETTE
BABY YOU'RE MUCH TOO FAST.
LITTLE RED CORVETTE
YOU NEED A LOVE THAT'S
GONNA LAST.

CONCLUSIE

Voor de singleplayer hoef je Test Drive Unlimited 2 niet te halen; die is te lang te weinig uitdagend. Maar het draait om de multiplayer en die biedt bakken opties voor de racefans.


JJ

SCORE 74

Gasten, het is een MMO racegame...

TEST DRIVE UNLIMITED 2
XBOX 360 / PS3 / PC
ATARI / NAMCO BANDAI
ONLINE (ONEINDIG AANTAL SPELERS)
OUT NOW

12



LEGO STAR WARS III
THE CLONE WARS

WOUTER IS IN Z'N NOPJES

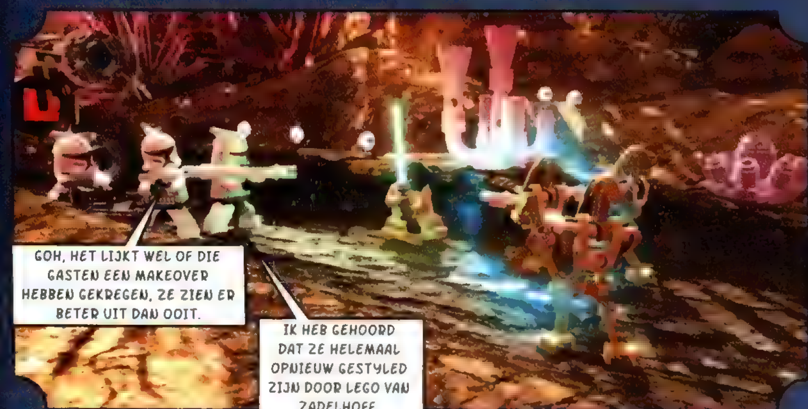
Wouter heeft inmiddels al honderdduizenden studs verzameld, en gestoord in de ballen als hij is, lijkt ie er weer helemaal klaar voor te zijn om over nog een paar duizend LEGO-nopjes te wandelen in LEGO Star Wars III: The Clone Wars. Is er iets mentaal goed mis met hem of hebben we dit keer wèl te maken met een toffe LEGO-game?

Ironisch dat je in een game die gedeeltelijk gebaseerd is op speelgoedBOUWsteentjes voornamelijk dingen aan het mollen bent. Sterker nog: het is zaak op alles in te hakken/schieten dat ook maar een beetje op LEGO lijkt en slechts één procent van al die objecten zal je weer opnieuw opbouwen tot een geheel.
En zo is het ook weer in The Clone Wars: dingen kapot hakken/schieten (beslaat 62% van je speeltijd als je zo'n verzameljunk bent als ik), vervolgens studs verzamelen om True Jedi te worden (10%), dingen bouwen (2%), simpele puzzeltjes oplossen (12%), zoeken waar de fuck je naar toe moet gaan of wat je moet doen (9%) en weer doorgaan. Vervolgens mag je vol trots je verzamelde shit bekijken en nieuwe dingen unlocken in je Hub (5%). Dan is er de tweede playthrough waarin de speeltijd totaal anders verdeeld is, namelijk als volgt: hakken (16%), studs verzamelen (2%), bouwen (8%), puzzeltjes oplossen (36%), zoeken (22%) en shit unlocken/je buit bewonderen (16%). Een stuk leuker dus!

> "EEN VAN DE BETERE LEGO-GAMES TOT OP HEDEN."

PRESS X TOT DE MACHT 100

Tot zover is The Clone Wars geen spat anders dan wat je gewend bent. De combat is weer een kwestie van ritmeloos rammen op vierkantje/X, waarbij uitdaging ver te zoeken is en dood gaan totaal geen consequenties heeft (op een gegeven moment verlies je zelfs geen studs meer). Vreemd, want het is voor de rest niet altijd even makkelijk, of logisch, om levels door te komen; je zit vaak te zoeken naar een oplossing om langs een obstakel te raken en die is niet altijd even vanzelfsprekend.





PERSPECTIEFSWITCH OP Z'N 70'S

Naast de spacebattles op verschillende niveaus en het feit dat je gewoon uit je V-19 Torrent Starfighter kunt stappen, is er nog een knap staaltje schaalvergroting aan The Clone Wars toegevoegd: handmatig switchen tussen personages en perspectieven.
Soms ga je op stap met bijvoorbeeld zowel Ki-Adi-Mundi als Kit Fisto (Ik noem even de twee vetste namen uit het Star Wars universum!), waarna je met een van de twee characters vast komt te zitten. Dan hou je driehoekje of Y een tijdje ingedrukt en whopsa, met een old-skool beeldovergang ga je zo naar het andere personage toe (dat zich ergens anders in het level bevindt) om de puzzel op te lossen! Erg cool gedaan en het verdiept de boel een fijn tikkeltje.



Waarom dan het lightsaber zwaaien zo makkelijk maken dat Thing uit The Adams Family het nog met twee vingers op z'n rug gebonden zou kunnen? Geen idee, maar er is de laatste vijf LEGO-titels niets aan dit principe veranderd en het wordt wat mij betreft hoog tijd.

LEGO HELLO?

Ondanks dat The Clone Wars dezelfde basisprincipes kent als z'n voorgangers, is dit absoluut een van de betere LEGO-games tot op heden, vooral omdat de levels verrassend en afwisselend zijn. De ene keer moet je tijdens een grote veldslag, terwijl megatanks en ander futuristisch oorlogstuig je beeld vullen, tactische punten veroveren om de strijd te winnen. De andere keer reis je richting space om enorme, uit verschillende niveaus bestaande starships te vernietigen, waar je met een druk op de knop op kunt landen om te voet verder te gaan.
Dit allemaal in indrukwekkende graphics (niet alleen voor een LEGO-game, maar gewoon in het algemeen) die zonder haperingen je netvlies in geramd worden.
Daarbij is de boel trouw op de vrij brute, gelijknamige animatieserie gebaseerd, hoewel er natuurlijk de nodige LEGO-flauwigheid ingepompt is. Het blijft LEGO natuurlijk, dat herken je aan het feit dat je alles moet slopen...

CONCLUSIE

Een LEGO-game episch noemen is ongeveer hetzelfde als zeggen dat Ed een prachtige baritonstem heeft, maar toch benadert The Clone Wars zeer close de chaotische, snelle, grootschalige en indrukwekkende battles die je kent van de animatieserie. Als Traveller's Tales nou even het vechtsysteem onder handen had genomen, dan was dit een dikke actietitel geweest... voor de hele familie dan.


WOUTER

SCORE **78**

Als je het geduld hebt plus een ongezonde dosis obsessieve verzameldrang en je gaat dus voor de honderd procent, dan biedt The Clone Wars wel zestig uurtjes speeltijd... net zoals zo'n beetje alle LEGO-titels, trouwens.

LEGO STAR WARS III:
THE CLONE WARS
PS3 / XBOX360 / Wii / DS / PSP / PC / 3DS
TRAVELLER'S TALES / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
25 MAART 2011



TOP SPIN 4

Top Spin 4 en Virtua Tennis 4 gaan dit jaar gelijk op in de strijd om de beste tennisgame van 2011. Top Spin 4 heeft de toss gewonnen en mag als eerste serveren. JJ is de umpire.



Gelukkig voor mij hebben de makers van Top Spin en Virtua Tennis elk voor een andere insteek gekozen. Waar de eerste speelsessie van VT leek te wijzen op een meer arcade-achtige aanpak, daar wil 2K Czech jou in TS4 echt laten ervaren wat tennis is.
En iedereen die het spelletje wel eens gespeeld heeft, weet dat tennissen meer is dan alleen een balletje over het net slaan. Je moet met je back- en forehand hoeken kunnen maken en verschillende soorten effecten en snelheid aan een bal kunnen meegeven.
Al die aspecten in een tennisgame stoppen kan er echter toe leiden dat het spel te ingewikkeld wordt, en een tennisgame is vooral iets dat de meeste mensen voor de fun spelen, toch?

LEERCURVE

2K Czech heeft echter niet toegegeven aan de gemakzucht van de meeste gamers die bij tennisgames gewoon wat op knoppen rammen, en zich vooral richten op hard slaan. In TS4 kom je daar niet ver meer mee.
Het spel bezit echt een behoorlijke leercurve. De bal een beetje terugjetsen heeft geen zin en een goede crosscourt hoek maak je niet zomaar. Je moet tennis echt een beetje snappen om alles uit dit spel te halen. De ideale positie op de baan, je voetenwerk, het timen van de bal, hoe hard je slaat, het is allemaal van belang voor een optimaal shot.
In het begin vlogen de ballen bij mij dan ook alle kanten op. Pas toen ik ging nadenken over wat ik wilde doen en feitelijk echt ging tennissen, won ik mijn potjes. Wees daarom niet eigenwijs en zet in het begin de hulpmiddelen aan die je tonen of je een bal te vroeg of te laat slaat, waar de bal de eerste keer zal stuiten en of je power wel goed is, en volg de lessen in de Tennis Academy.
Door daar goed naar te kijken en ook echt je slagen af te wisselen, gebruik je dit spel op de manier zoals het bedoeld is. Als je gewoon lekker wilt meppen, is VT4 waarschijnlijk de betere keuze.



Van Davidenko weten we dat hij onaantrekkelijk speelt, maar het is toch een beetje lullig om het publiek massaal de andere kant op te laten kijken...



Agassi en Sampras, dat waren ooit de Racket and Clank van de tennissport.


Als ik de review lees, moet Top Spin 4 wel oppassen dat het niet té ingewikkeld wordt. Tennis is natuurlijk geen racket science.

TACTIEK

Het realisme van TS4 zie je ook terug in de verschillende speelstijlen van topspelers als Nadal en Federer. Je kunt ze alleen verslaan door de juiste tactiek tegen hen te gebruiken. Oftewel, een lange slagenwisseling aangaan met Nadal heeft geen zin.
Ook bij het opbouwen van je eigen speler dien je keuzes te maken in de speelstijl. Ga je voor service-volley of wil je meer vanaf de baseline meppen? De gevolgen van die keuzes merk je meteen op de baan. TS4 is tricky maar het spel heeft absoluut de tools om een partij op de baan met goed doordacht tennis te domineren. Het is daarom jammer dat de actie soms wat traag is en de computer te vaak bepaalt of je een bal wel of niet haalt, omdat je soms niet beweegt terwijl je wel die kant op stuurt. Reden is dat te snel van richting veranderen niet mogelijk is omdat je anders enorme haperingen in het beeld krijgt.
Bij een arcadespel had ik dit vergeven, maar bij een game die verder zo realistisch oogt en speelt, doen de wat trage en soms onlogische bewegingen van de spelers extra pijn. Ook vind ik de grafische uitwerking van het spel wat droog, VT4 is daarin toch dynamischer. Maar goed, dan heeft 2K Czech bij deel 5 nog wat te doen.

SERVICE-VOLLEY

Het service-volley speltype is vandaag de dag vrijwel uitgestorven met al die hardhitters op de baan, maar in Top Spin is het wel de beste weg naar succes. Maar het is ook het moeilijkste speltype. Vandaar waarschijnlijk dat niemand het meer in het echt durft.

CONCLUSIE

2K Czech wil je echt laten tennissen in Top Spin 4 en dat is ze wat mij betreft gelukt. Om dat optimaal te kunnen ervaren, dien je echter wel de nodige tijd in het spel te stoppen. Dit is geen game voor quick fun.


JJ

SCORE **81**

De Career mode kent genoeg toernooien en special events om je een aantal dagen bezig te houden. Daarna kun je maanden online ballen.

TOP SPIN 4
XBOX 360 / PS3 / PC / Wii
2K CZECH / TAKE TWO
1 – 4 SPELERS
OUT NOW



THE 3RD BIRTHDAY

JEROEN VINDT HET STOM

Het is crisis in Japan. Gameontwikkelaars krijgen hun spellen niet verkocht en zijn dus op zoek naar oplossingen. Met The 3rd Birthday proberen ze 't met een lekker wijf, maar volgens Jeroen moet je dat dan niet combineren met frustrerende en eentonige gameplay.







Het grootste probleem met The 3rd Birthday ondervond ik eigenlijk al meteen in het begin van de game. Ik zal trachten een en ander zo goed mogelijk onder woorden te brengen. Op een gegeven moment word je achterna gezeten door een groot wezen dat zo sterk is dat je jouw personage in twee slagen dood ramt. Vechten is dus geen optie, rennen wel. Oké, je drukt de analoge puist van je PSP dus als een dwaas naar boven en het is gaan met die banaan.
Helaas zul je het vaak niet redden. Niet omdat het beest je inhaalt, maar omdat er een soort doorzichtige muur wordt opgeworpen waardoor je niet verder kunt! Die muur gaat ook niet weg, dus je kunt niet veel anders doen dan wachten tot het beest je te pakken heeft. Erg stom.

KUT CAMERA

Op sommige locaties is het echter juist de bedoeling dat je niet verder kunt. Af en toe is de boel namelijk zo geprogrammeerd dat je even moet wachten op een personage dat net buiten jouw gebied langsloopt, een plek die je niet kunt bereiken (en ondertussen maar hopen dat je niet geraakt wordt door het beest). Jouw personage kan namelijk het lichaam van een ander personage overnemen en daarmee verder spelen (je krijgt dan zijn wapens, gezondheid etc. etc.). Lukt dat, dan ben je dus ineens buiten het afgesloten gebied en uit de klauwen van het monster.
Toch lukte 't me zelden om in de huid van het andere personage te komen, en dat had alles te maken met de kut camera. Ik heb 't op sommige momenten wel twintig keer tevergeefs geprobeerd. Ten einde raad ben ik op YouTube een walkthrough gaan bekijken, waarna ik moest concluderen dat ik echt niets verkeerd deed. Het bleek allemaal een kwestie van geluk en 't had dus niks met skills te maken.

EENTONIG GENEUZEL

Wanneer je op zo'n manier in aanraking komt met een game dan is voor mij de toon al gezet. Het frustrerende gevoel is ook nooit meer weggegaan.
Nadat ik de achtervolging sectie uiteindelijk toch had afgerond, bleef ik mij ergeren, en nu vooral aan de eentonigheid van de game. Het draait voornamelijk om het leegpompen van de magazijnen van je geweren op groteske wezens; de ene keer met hulp van medestanders en de andere keer alleen. Onderweg kun je nog wat ammo of granaten vinden, en door in de huid van anderen te hupsen krijg je de gezondheid die zij op dat moment hebben.
Het is allemaal te suf voor woorden, het is eentonigheid troef en zelfs de bossfights kunnen geen leven in de brouwerij brengen. Je hoopt op vette gevechten maar in de praktijk is het schuilen achter een muurtje, magazijnen legen, van lichaam wisselen als je wordt aangevallen, en dit trucje eindeloos herhalen.
Zijn er dan helemaal geen positieve dingen te noemen over The 3rd Birthday? Jawel, de tussenfilmpjes zijn ontzettend mooi, en de artworkjes van het hoofdpersonage ook. Ik heb onze vormgeving dan ook gevraagd om die lekkere dame wat meer aandacht te geven dan gebruikelijk. Wellicht dat je daar wat warmer van wordt dan van deze tekst.

> **"WACHTEN TOT HET BEEST JE TE PAKKEN HEEFT."**



Typisch vrouwen hè, ze kunnen nooit kiezen.

CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE 55

Na een half uurtje zul je de achtervolging sectie hebben bereikt en de game gefrustreerd in de hoek gooien.

THE 3RD BIRTHDAY
PSP
SQUARE ENIX / BIG BEN ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

KILLZONE

Zoals iedereen hopelijk nu wel weet, is Killzone 3 gemaakt door het Nederlandse Guerrilla. En wie kan de multiplayer dan beter testen dan het meest Hollandse trio gamejournalisten in dit land: de Drie J's. Inderdaad, de Drie J's checken K3. Toptitel voor een pornofilm ook...



Guerrilla had geen makkelijke taak toen het aan de ontwikkeling van de multiplayer van Killzone 3 begon. Sony wilde graag een stevige concurrent voor Call of Duty en tevens de PS3 een exclusieve, hoogwaardige MP schenken die Microsoft in de vorm van Halo en Gears of War voor haar Xbox 360 reeds bezat.
Om in deze opdracht te slagen moest de MP van Killzone 3 niet alleen robuust en in balans zijn, het diende ook nog eens een eigen gezicht te hebben en geen regelrechte kloon van de bovengenoemde series te worden.



DE BASICS

De multiplayer van Killzone 3 loopt niet over van de mogelijkheden en maps, en is team based only. Maar dat was in deel 1 en 2 ook al het geval. Guerrilla focust zich blijkbaar liever op een aantal modes om die dan ook echt goed uit te werken. Of men wil gewoon veel DLC verkopen...

DE MODES

Qua modes heb je:
❶ **Guerrilla Warfare** (Team Deathmatch)
❷ **Warzone** (teambased, objectives veranderen steeds, 24 man online)
❸ **Operations** (een team valt aan, het andere verdedigt, met cutscenes aan het einde met de spelers er zelf in)

DE KLASSEN

Je kunt in K3 uit vijf klassen kiezen, elk met eigen wapens en skills:
❶ **Infiltrant** (kan ongezien vijandelijk gebied binnen sneaken en gedaante vijand overnemen)
❷ **Tacticus** (kan o.a. laten zien waar de vijand zich bevindt)
❸ **Technicus** (maakt bots en kan munitieboxen vrijspelen)



Je hebt deze schermpjes ook in een luxere uitvoering met ruitenwissers en gordijntjes.



Als twee honden vechten om een been... schiet de derde er dwars doorheen.

IS DE MP VAN K3 UNIEK?

Om echt een standaard neer te zetten, dient de MP ook iets eigens te hebben en geen samenraapsel van de beste onderdelen van andere shooters te zijn. De Drie J's over het eigen karakter van K3.

JAN K3 heeft zeker iets eigens. Zo is de setting van de MP daadwerkelijk geïntegreerd in de wereld van Killzone 3: de planeet Helghan. De maps die je aandoet, herinneren aan de levels uit de singleplayer en vertellen, deels door hun design, meer background story. Je ziet dat de makers er de tijd voor genomen hebben er iets moois van te maken. Verder kent de Operations mode een unieke feature waarbij de teams in tussenfilmpjes te zien zijn. Dit motiveert je nog meer om je beste beentje voor te zetten. Sowieso zul je echt moeten samenwerken in Operations, hetgeen toch altijd nog lastig blijkt voor veel spelers in multiplayer shooters, maar in K3 kom je anders gewoon niet verder. De MP is echt meer skill based dan bijvoorbeeld Halo of CoD. Killzone 3 kent bovendien de bruutste mêlee moves ooit in een multiplayer game. Dit zal voor heel wat opgefokte gasten online gaan zorgen, want iemands nek breken of ogen uitsteken, is voor de uitvoerende partij waanzinnig, maar voor de partij die het ondergaat ultiem vernederend. Voorts is de pace en de manier waarop de wapens voelen toch net wat meer 'rooted in reality' dan bij andere genrebroeders. De inbreng van de jetpack en de Exo Suit (de Mech zo je wilt) vind ik echt waanzinnig. Het verandert de dynamiek, terwijl je zeker niet onkwetsbaar bent in een van de voertuigen. Tot slot is de manier waarop de klassen zijn opgetuigd zeer goed gedaan, meer gestroomlijnd en beter in balans. Kortom: ja, K3 heeft een eigen smoel.

JJ Ik sluit me helemaal bij Jan aan. Hoezeer de MP een eigen smoel heeft, merk je al meteen aan het begin. Net zoals velen ben ik soort van CoD/Halo

NE 3

JJ JEROEN JAN

DE DRIE J'S TESTEN DE MULTIPLAYER

GRAPHICS

Killzone 3 is in multiplayer mooi en mag je misschien wel indrukwekkend noemen. Met name de shootouts in de sneeuw hebben onze harten gestolen, terwijl Kaznan Jungle, Bilgarsk Boulevard en Pyrrus Highway tot de meest apocalyptische maps behoren waar we ooit virtueel geknokt hebben.

De maps mogen dan misschien net wat minder gedetailleerd zijn dan die in de singleplayer (wat ook niet anders kan, wil je de framerate op peil houden), maar dan nog oogt het spel bijzonder fraai. In het begin zul je misschien even moeten wennen aan de kleursetting en de gritty details omdat de soldaten ook diezelfde kleuren kennen, maar je gaat er uiteindelijk echt van houden. Let maar op.

Mogelijk dat Crysis 2 straks op de PC grafisch de absolute top gaat neerzetten, maar wat de consoles betreft, zit Killzone's multiplayer stevig op de troon.



WAPENS

Vermoedelijk bestaan er geen fraaier ogende en beter klinkende wapens dan in Killzone 3, maar echt veel zijn het er niet, en dat zorgt er voor dat je al snel een favo wapen vindt en daar alle maps mee afwerkt.

Het is echter wel raadzaam wat tijd in die zoektocht te steken want ze zijn tricky om te handlen. Met name de terugslag is bij alle wapens groot in vergelijking met CoD en Halo, en dus is het lastiger mikken. En waarom duurt het zo lang voordat je iemand omlegt? Je hebt echt wel tien treffers nodig. Dat moet sneller gaan. Ook hebben we het gevoel dat de wapens niet helemaal in balans zijn. Zo is de shotgun in samenspel met flink rennen een beetje overpowered. Maar wie weet vindt men daar de komende tijd nog wel een oplossing voor in de vorm van een patch.

④ **Scherpschutter** (spreekt voor zich)
⑤ **Medicus** (healt mensen)

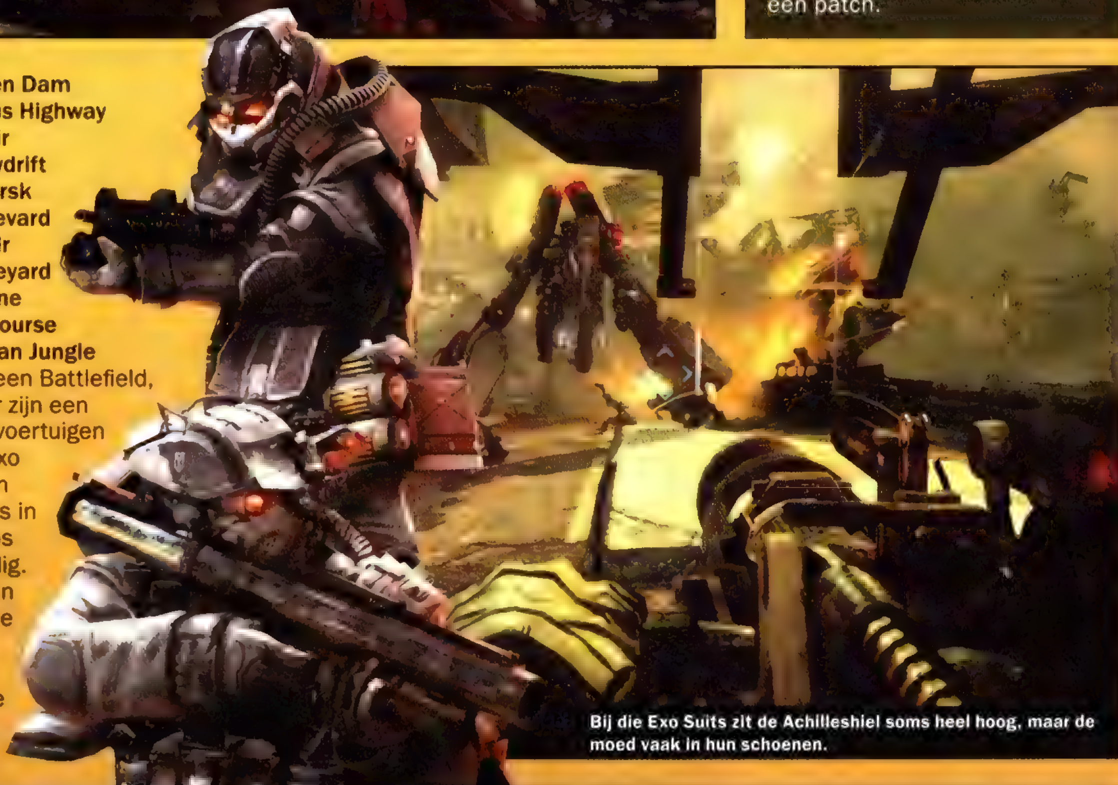
De MP van Killzone 3 werkt met XP en rangen. Hoe je kills maakt, hoe hoog je eindigt, of je wint, of je de objectives behaalt, etc., het levert je allemaal XP op en dus een hogere rang. En met die XP kun je binnen je klasse weer nieuwe wapens en skills unlocken. De hoogste rang is rang 45.

DE MAPS

In totaal bevat K3 acht maps:

- **Corinth Highway**
- **Frozen Dam**
- **Pyrrus Highway**
- **Akmir Snowdrift**
- **Bilgarsk Boulevard**
- **Mawlr Graveyard**
- **Turbine Concourse**
- **Kaznan Jungle**

K3 is geen Battlefield, maar er zijn een aantal voertuigen zoals Exo Suits en jetpacks in de maps voorradig. Vooral in Warzone levert dit epische battles op. ✪



Bij die Exo Suits zit de Achilleshiel soms heel hoog, maar de moed vaak in hun schoenen.

voorgeprogrammeerd als het gaat om MP in shooters. En K3 is zo anders. De pace, het gevoel van de wapens, de opbouw van de maps, de hoeveelheid munitie, de hoeveelheid treffers die je kunt hebben, etc.

Laat ik het simpel stellen: Killzone 3 is een stuk lastiger dan met name CoD. De wapens hebben meer terugslag en dus is sproeien kansloos, je bent sneller dood en je kunt minder snel bewegen. Op je buik liggen is er zelfs helemaal niet bij.

Wat je dus ziet is dat n00bs echt kansloos zijn in deze MP. Geluk speelt bijna geen rol hier. Omdat je geen 'perks' hebt die je beter maken en er geen killstreaks zijn die snel veel slachtoffers opleveren, moet je hier echt aan de bak.

Tot slot wil ik Warzone naar voren schuiven.

Deze mode leverde mede dankzij ruime maps en een hels geluid (neem dit positief) een paar van de meest heftige gevechten op die ik ooit heb gespeeld. Beetje Battlefield/Bad Company-achtig. En soms dik twintig minuten durend. Ook ik vind de MP van K3 dus absoluut geen kloon.

JEROEN

Wat Killzone voor mij uniek maakt, zijn de Helghast. Het is niet de zoveelste fps waarin je tegen willekeurige soldaten strijdt, maar eentje waarin het in feite net zo goed voelt om Helghast te spelen als Helghast te voorzien van een extra luchtpijp. Maar ook de maps geven je echt het idee dat je in een hele andere wereld bent. Geen groene dichtbegroeide jungles of kapot geschoten dorpjes ergens in een woestijn. Nee, hier kom je in een energiecentrale in een poolgebied of een kapotgeschoten stad waar grote Exo Suits de dienst uitmaken of een jungle, maar dan totaal anders dan je gewend bent. Wat de game écht uniek maakt, zijn de modes en dan met name de Warzone mode, waarin diverse gamemodes in een en hetzelfde potje elkaar afwisselen. Dat zorgt voor een dynamisch spelverloop dat je nergens anders op deze manier tegenkomt.

Ook de nieuwe mode Operations doet iets wat niet vaak gedaan wordt in een fps. Hoewel die mode nog wel wat tweaks kan gebruiken, zeker als het gaat om de balans tussen aanval en verdediging. Het heeft wel wat weg van MAG, maar dan (nog) net even minder solide.


Inmiddels is er voor de planeet Helghan een negatief reisadvies afgegeven.


Het in je eentje tegen zo'n mechanisch monster opnemen is nog dommer dan een spookrijder inhalen.

WAT IS ER GOED AAN KILLZONE 3?

- Killzone 3 speelt net een stukje sneller dan zijn voorganger. Het richten, herladen en gooien van granaten gaat allemaal een fractie vlotter dan in het vorige deel waarmee de serie een stuk toegankelijker wordt voor nieuwelingen.
- Mêlee Moves zijn keihard, bruut en gevarieerd. Het zal een sport worden om je tegenstanders hiermee keihard om te leggen.
- Meer vrijheid in het verdelen van je punten over wapens.
- Warzone is briljant en heerlijk afwisselend.
- Unlimited sprint voor de infiltrator klasse. Vermom je als je tegenstander en ren als een dolle door de map heen, terwijl je achter elkaar mêlee kills maakt.
- Grafisch de mooiste MP van het moment.
- De wat te algemene Soldier en Assault klassen zijn verdwenen; de vijf klassen Field Medic, Infiltrator, Tactician, Engineer en Sniper houden elkaar meer in balans.
- De verschillende klassen zijn ideaal voor een teambased spelervaring. Nu alleen nog zorgen dat sommige mensen ook medicus willen spelen, want dat blijft een weinig populair baantje.
- Van 32 naar 24 spelers maximaal. Dat is een bewuste keuze van Guerrilla en daar zijn we blij mee. Het voelt allemaal net wat beter in evenwicht. Het levert ook een stabiele verbinding op.
- De maps zijn lekker groot, wat vooral in Warzone tot fantastische battles leidt die vragen om een strategische aanpak.

WAT IS ER MINDER AAN KILLZONE 3?

- Het aantal modi, drie, is nog steeds een tikje karig. Zeker in vergelijking met Black Ops. Zou men zich hier inhouden voor de onvermijdelijke DLC? En als je heel eerlijk bent, is er dus feitelijk maar één mode bijgekomen in vergelijking met Killzone 2. Want die kende ook al Guerrilla Warfare en Warzone.
- De laadtijden als je vrienden wilt joinen zijn te lang. En dat zelfs terwijl wij speelden toen de game nog niet overal in de shops lag...
- Waarom ben je bij twee treffers dood, terwijl je zelf zes keer moet raak schieten voordat je iemand neer krijgt?
- Nadeel bij Operations is dat na een gewonnen of verloren potje er niet van team wordt gewisseld. Waardoor je, als je gezegend bent met een team vol n00bs, ook niet snel zal winnen.
- Bewegen is tricky en wat stroperig waardoor je soms maffe situaties voor je ziet als mensen om elkaar heen dralen op zoek naar een mêlee kill.
- Niet alle respawnpunten zijn goed. Soms spawn je vlak voor een vijand en soms met je gezicht naar een muur toe. En je kunt als vijand dus heel makkelijk bij een spawnpoint gaan liggen en iedereen wegpoppen. Maar we kennen vrijwel geen MP die deze problemen niet heeft. Patchen met die handel dus.
- Sommige maps nodigen iets te veel uit tot campen. Maar daar vinden we wel een antwoord op...
- Er zijn wat weinig modi en maps waarin je de jetpacks en mechs (Exo Suits) kunt gebruiken. Terwijl dat nu juist supertoffe, nieuwe onderdelen in een multiplayer zijn. Waarom niet meer toegepast? Gemiste kans. Aan de andere kant zijn sommige maps gewoon te klein.
- Het geluid is fantastisch op het gegil van de aangeschoten mensen na. Na tien minuten word je echt lijp van het gekerm, wat steeds bestaat uit dezelfde soundbite.
- Er zijn nog wel wat rare glitches: gasten die half in muren wegzakken, stotterende animaties, zwevende lijken... dat soort slordigheden.
- Er zit een vertraging in de feedback die je krijgt bij een kill. Er zit een hele seconde of langer tussen jouw hit, de impact en het daadwerkelijk krijgen van punten. Ook bij mêlee kills weet je niet meteen of je raak hebt gehakt.
- Verschil in design van maps. Sommige maps zitten vol detail, lagen, gangetjes en gameplay mogelijkheden, andere lijken een tikje ongeïnspireerd en ietwat op de automatische piloot ontworpen.

"SONY HEEFT ER ECHT EEN VETTE EXCLUSIEVE MP BIJ."

OORDEEL



JAN De klassen, de wapens, de manier van levellen en de sfeer van Killzone 3 spreken me heel erg aan. Het is allemaal net wat toegankelijker en meer in evenwicht dan bij Killzone 2.
De Operations mode en de toevoeging van Mechs en Jet Packs vormen de slagroom op deze fijne multiplayer taart. Ik leg Black Ops en Bad Company 2 even op de plank: Killzone 3 is mijn nieuwe multiplayer shooter van dit moment.

JJ Drie modes is misschien ietwat karig, maar dan heb je ook wat. Vooral in Warzone kwam en kom ik echt ogen en oren tekort en als je daarin alle modes die je kent lekker afwisselend in lange battles voorbij ziet trekken, dan is drie modes genoeg.
Ik wil echter nog wel even zien of straks, als een miljoen mensen of meer aan de slag gaan, de wapens en klassen echt goed in balans zijn en dat je niet slechts één klasse en één wapen voorbij ziet komen. Maar de vooruitzichten zijn goed. Sony heeft er echt een vette exclusieve MP bij.

JEROEN Online had Killzone me weer helemaal te pakken zodra ik de juiste skillset en de juiste wapens had gevonden. En ik moet zeggen, ik was ook wel weer toe aan een toffe multiplayer game na Bad Company 2. Killzone 3 weet mij weer hetzelfde toffe gevoel te geven als bij die shooter. Daarbij is de Infiltrator klasse natuurlijk gewoon heerlijk. Beetje vermomd rondlopen en je mes in iemands oogkas steken!
De MP is nog niet helemaal solide, af en toe zelfs een beetje buggy, met soms een beetje lange wachttijden of helemaal geen toegang tot bepaalde modes. Maar dat zijn de standaard issues van online games en die worden ongetwijfeld nog via een patch verholpen.

FAVO MAP

JAN:	Kaznan Jungle
JJ:	Bilgarsk Boulevard
JEROEN:	Kaznan Jungle

FAVO KLASSE

JAN:	Scherpschutter
JJ:	Tacticus
JEROEN:	Infiltrant

FAVO WAPEN

JAN:	VC 32 Sniper Rifle
JJ:	STA11SE Machinepistool
JEROEN:	STA52E Assault Rifle

3D ZONDER BRIL



GEMAKKELIJK MII-PERSONAGES MAKEN

Zet iemand op de foto en maak er een Mii-personage van



LENS AAN DE BINNENZIJDE

DRAAIKNOP



BREED 3D-SCHERM



3D-SCHUIFKNOP



2 LENZEN AAN DE BUITENZIJDE

TOUCHSCREEN

Voor directe besturing

HOME-KNOP

Schakel over naar

VERBINDEN EN DELEN

NINTENDO 3DS ERVAREN BIJ JOU IN DE BUURT? CHECK: WWW.NINTENDO3DS.NL



ONTDEK EEN NIEUWE DIMENSIE

NINTENDO 3DS™

VERKRIJGBAAR VANAF 25 MAART

In Waterblauw en Kosmoszwart



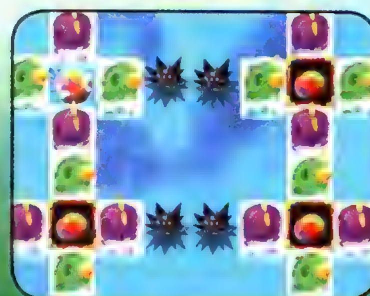
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

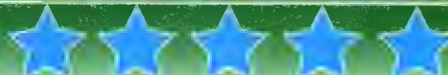
SWAP THIS

IPHONE / IPAD / IPOD

Het Amersfoortse Two Tribes (Toki Tori), brengt ons het puzzelspelletje Swap This, een mix van Tetris en Bejeweled alleen dan in hyperspeed. Op het scherm verschijnen gekleurde visjes die gevangen zitten in ijsblokjes. Doel is zoveel mogelijk visjes te bevrijden, voor de grote boze vis ze komt oppeuzelen.
Je bevrijdt de gevangen visjes door vier visjes aan elkaar te koppelen, maar het is natuurlijk de kunst om hele rijen tegelijkertijd te bevrijden. Immers, hoe meer visjes je bevrijdt, des te sneller de grote boze vis omlaag wordt gedwongen en verslagen. Waarna extra punten worden verdiend en er een nieuwe moeilijkheidsgraad beschikbaar komt.
De mogelijkheid om je score met Facebook en Twitter vrienden te delen, zorgt voor de nodige competitiviteit.

€ 0,79 SPELERS 1 SCORE



ZOMBIE CAFÉ

IPHONE / IPAD / IPOD

Na Smurf's Village komt Capcom met Zombie Café; opnieuw een gratis Farmville-achtig spelletje waarin je ingame dingen kunt aanschaffen om het jezelf gemakkelijker te maken.
De bedoeling is dat je in een café lekkere hapjes voor je bezoekers maakt en ze daarna in zombies verandert. Vervolgens kun je de zombies voor je laten werken (koken, serveren etc.) én je kunt jouw zombieleger naar andere cafés sturen om daar de bezoekers te doden en ingrediënten voor nieuwe gerechten te stelen.
Net als in Smurf's Village zit aan het fabriceren van gerechten een tijdslot en kun je niet als een dolle doorgaan met dingen koken, je café uitbreiden etc. Je zult geduld moeten hebben. Tenzij je de hoofdprijs wilt betalen voor het magische goedje waarmee je alles in één keer klaar kunt maken...




€ GRATIS SPELERS 1 SCORE

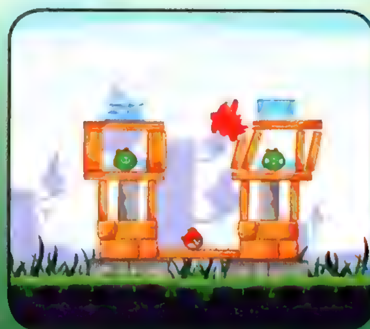


ANGRY BIRDS

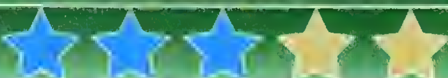
PSP / PS3

Angry Birds is onderhand voor ieder denkbaar platform verschenen. Zo is er in China zelfs een heuse Angry Birds arcadekast gemaakt en komt er binnenkort een 3DS versie aan.
Het principe: katapulteer boze vogels op een stel varkens die van hout, steen en glas een fort hebben gebouwd.
Doel is om zo min mogelijk vogels te gebruiken om de varkens uit te schakelen.
Doe je dat een beetje goed dan scoor je dikke punten en de felbegeerde drie sterren voor je level.
Het enige verschil met de i-versies van Angry Birds, is dat je nu het touchscreen niet kunt gebruiken, maar eigenlijk werkt 't met de analoge stick misschien nog wel beter, omdat je een stuk nauwkeuriger te werk kunt gaan.





€ 2,99 SPELERS 1 SCORE



SACRED ODYSSEY: RISE OF AYDEN

iPHONE / iPOD TOUCH

Liefhebbers van Zelda moeten altijd lang wachten om aan hun trekken te komen. Gelukkig verschijnt er heel af en toe een goede Zelda-kloon als Okami... of een niet zo goede Zelda-kloon als Sacred Odyssey.
Het begin is zelfs lachwekkend slecht, met dat tussen je benen floepende paard, het complete gebrek aan dosering en ritme in de gebeurtenissen en die pratende boom. Maar speel het wat verder, en je raakt verstrikt in behoorlijk interessante kerkers met leuke puzzels en een handjevol interessante voorwerpen.
Echter, voor alles wat de game goed doet, doet het meteen daarna ook weer iets verkeerd. Zo blijf je als Zelda-fan met wisselende blikken van bekoring en afschuw verder spelen. Maar verder spelen zal je. Zo kom je toch weer tien uur dichter bij de release van Skyward Sword.





€ 5,49 SPELERS 1 SCORE



DEVIL MAY CRY 4 REFRAIN

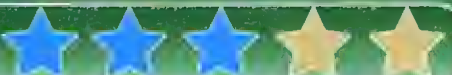
iPHONE / iPOD TOUCH

Devil May Cry 4 op de iPhone. Waarom ook niet? En het is niet eens een verkeerd spel geworden. Als je tenminste in de stemming bent voor hersenloos hakken en knallen op demonische wezens die weinig terug doen. En de grillen van de automatisch draaiende camera accepteert.
Je moet ook niet vies zijn van een puzzeltje op z'n tijd. En, o ja, je moet de échte Devil May Cry 4 op de HD-consoles of PC nooit gespeeld hebben. Want dan kun je ze moeilijk accepteren, die diashows die de filmpjes vervangen, dat gebrek aan finesse in de vechtmogelijkheden, die PlayStation 1 graphics en de blikkerig klinkende muziek.
Ben je nog helemaal niet bekend met Devil May Cry 4, dan ga je wel plezier beleven aan die iPhone-versie, maar anders proeft dit als een Bud Light nadat je een Duvel hebt gedronken.





€ 1,59 SPELERS 1 SCORE

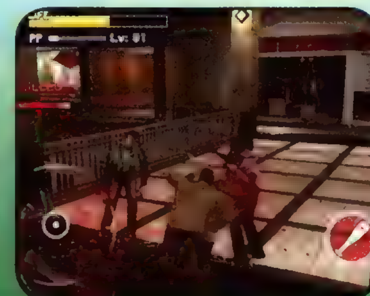


DEAD RISING MOBILE

iPHONE / iPOD TOUCH

Dead Rising op de iPhone. Waarom ook niet? Het spel ziet er niet uit maar kan best vermakelijk zijn. Als je tenminste in de stemming bent voor hersenloos hakken en knallen op zombies die soms niks doen maar soms ook verrassend hard van zich afbijten. Veel saven en behoedzaam gamen zijn daarom een must.
Maar misschien is dat wel te veel gevraagd voor een game die zo matig is overgezet naar de iPhone, inclusief zombies die pas een meter voor je neus in beeld ploppen en domme missies zonder enige context.
Ben je nog helemaal niet bekend met Dead Rising, dan ga je misschien een vingerhoedje plezier beleven aan die iPhone-versie, maar anders smaakt dit als een koude frikadel nadat je een X-tra Long Rodeo BBQ hebt verorberd.





€ 1,59 SPELERS 1 SCORE



SHANTAE: RISKY'S REVENGE

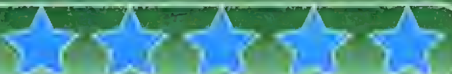
NINTENDO DSi

Shantae: Risky's Revenge is een origineel platformavontuur. Als we het ergens mee zouden moeten vergelijken, denk dan aan Castlevania: Order of Ecclesia, met zo'n lekker uitgebreide wereld vol geheimen, machtige power-ups, strak voelende sprongetjes en geweldige pixelkunst.
Dat biedt Shantae ook allemaal, alleen moet je in dit spel zwiepen met je haar in plaats van met je zweep.
Je kunt in Shantae ook tussen verschillende tweedimensionale lagen heen en weer springen, bijvoorbeeld van de voorgrond naar de achtergrond. Dat maakt het spel nog ingewikkelder dan Castlevania, qua zoekwerk. Dus je moet wel een beetje van zoeken houden.
Hou je een beetje van zoeken? En van Castlevania? Dan vandaag nog aanschaffen, deze Shantae. Maak je geen zorgen om die twaalf euro, want het spel is wel vijf keer zoveel waard.





€ 12,00 SPELERS 1 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meijroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI PRINT

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We hebben nog steeds niet helemaal duidelijk op het netvlies wat er nu precies bedoeld wordt met de titel van de game 'Gods Eater Burst'. Of zou de publisher in kwestie een Japanse titel gewoon met Babelfish vertaald hebben? Het klinkt in ieder geval als God die tijdens Het Laatste Avondmaal opeens een vreetkick krijgt en de hele tafel binnen een kwartier leeg knaagt. Twaalf verbaasde apostelen achterlatend...

★ Het lijkt er op alsof de cijfers voor Final Fantasy games met de jaren magerder worden. Waar de serie vroeger garant stond voor minimaal een dikke acht, zijn het nu onvoldoendes of, als Square Enix mazzel heeft, magere zesjes. Zou de Fantasy dan toch een soort van Final zijn...

★ We zijn toch wel blij dat Dead Space HD niet zo slecht is geworden dat het daadwerkelijk een Dead Space op je HD zou zijn.

★ Is natuurlijk hartstikke leuk zo'n titel, Warhammer 40K Dawn of War II - Retribution, maar de halve voorkant van je box is wel meteen vol...

★ De Blob 2 was dus geen flop met een 82. Jammer dat er geen Nederlandse developer meer achter dit spel zit, anders hadden we er volgens onze criticasters zeker een punt bijgedaan uit nationalistische overwegingen.

★ Guerrilla Games is na het beëindigen van het productieproces van Killzone 3 begonnen met een nieuwe IP. Tijdens de opening van het nieuwe kantoor (van jullie centjes betaald) zagen we een moodboard waarop ideeën voor een vers spel geplaatst waren. En als dit dus de aankomende game wordt dan gaan we straks met een shooter aan de gang met Chuck Norris op een dinosaurus in de hoofdrol, die vecht tegen chicks met baarden en lasertieten. We zien nu al dat dit een instant hit gaat worden.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

7% Zich verbazen hoe vet Shift 2 Unleashed is geworden. Is maar goed dat GT5 niet nog langer werd uitgesteld.

12% Dankzij Killzone 3 eindelijk eens een andere shooter online spelen dan Call of Duty: Black Ops.

9% Werken aan de nieuwe studio voor PU-TV en, belangrijker, die ook meteen schoonhouden.

11% Het idee hebben dat als je tegen je dokter zegt dat je jeuk hebt door Okamiden, hij daar nog serieus op in gaat ook.

14% En hetzelfde geldt voor een Dark Spore in je broek door de Rift.

10% JJ na al die maanden toch eens leren dat het 'Homefront' is en niet 'Homeworld'.

8% Versteld staan dat Bulletstorm zo leuk is geworden.

13% Het geen nieuws meer vinden als er een Aziaat dood gaat omdat hij of zij te lang heeft zitten gamen. Het is eerder nieuws als alle Aziatische gamers de maand ongeschonden doorkomen.

6% Lachen om Twitteraars die Jan inmiddels hebben omgedoopt tot Jan KLMeijroos.

10% Wachten op de eerste game waarin je de Arabische lente kunt naspelen. Spelen wij in de MP allemaal met het Khadaffi-karakter.

CHICK VAN DE MAAND

AYA IS HAAR NAAM EN ZE IS DE HOOFDPERSOON UIT THE 3RD BIRTH-DAY, EEN GAME DIE RUNNER-UP WAS IN DE STRIJD VOOR DE TITEL 'DROL VAN DE MAAND'. EIGENLIJK DENKEN WE DAT AYA DE ENIGE REDEN IS DAT JEROEN DE GAME NIET EEN NOG LAGER CIJFER HEEFT GEGEVEN, WANT ALS DEZE CHICK BIJ JE LANGSKOMT, VOEL JE JE INDERDAAD HELEMAAL JARIG.



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL...

Ed heeft weer een aantal rare uitdrukkingen voor jullie verzameld die hij de afgelopen maanden in de teksten van de PU-redacteuren tegenkwam. Tussen haakjes staat wat er vermoedelijk bedoeld is.

Groepjes kleine tegenstanders
[kleine groepjes tegenstanders]

Je moet de huid nooit schieten voordat de beer verkocht is
[je moet de beer niet schieten...]

opportunisten die eieren zoeken voor hun geld
[eieren kiezen]

barre losbandigheden *[omstandigheden]*

uit de losse mouw schudden *[uit de losse pols]*
[uit de mouw schudden]

DROL VAN DE MAAND

FINAL FANTASY DISSIDIA 012

De Final Fantasy fans zullen het ons niet in dank afnemen, maar aangezien FF Dissidia 012 nu eenmaal het laagste cijfer scoorde deze maand, is de titel Drol van de Maand hier toch echt op z'n plaats.
Misschien, als je heel eerlijk bent, staat er nog wel een slechtere game in deze PU, maar Dissidia 012 wordt keihard afgerekend op het feit dat het zich nergens verbetert ten opzichte van het vorige, in onze ogen evenmin geslaagde, deel. En dat is meer dan jammer, ook voor de fans...





TO DO LIST

» EEN HALF BLAD MET GAMES VAN EA VULLEN, WANT WAAR ANDERE PUBLISHERS, KUCH ACTIVISION KUCH, MINDER GAMES GAAN DOEN, GOOIEN ZIJ ER GEWOON IN DIK EEN MAAND TIJD ZEVEN UIT EN VOLGENS ONS NOG VRIJWEL ALLEMAAL GOED OOK. WANT SHIFT 2, CRYSIS 2, DE SIMS MIDDELEEUWEN, DE NIEUWE TIGER WOODS, BULLETSTORM, DRAGON AGE 2... DAT ZIJN GEEN GAMES DIE JE ALS DROL VAN DE MAAND ZULT TEGENKOMEN OP HET SMORGASBORD.

» ZOUDEN ER NOG PU LEZERS ZIJN DIE NA ALLE PREVIEWS, BOEKJES, COVERS EN FILMPJES NIET WETEN DAT HOMEFRONT ER AANKOMT? WE BELOVEN JULLIE: NA DE REVIEW GEEN BERICHTEN VAN HET HOMEFRONT MEER. HOEWEL? EEN VETTE POSTER IS MISSCHIEN GEEN GEK IDEE...

» BIZAR. ER IS ÉÉN GAME DIE VOOR JAN BOVEN ALLES GAAT, EN DAT IS THIEF. ELK HEEL UUR VAN DE DAG CHECKT HIJ ALLE SITES DIE HIJ KENT VOOR INFO. EN PRECIES OP HET MOMENT DAT HIJ EEN PAAR DAGEN OP VAKANTIE GAAT, VERSCHIJNT HET EERSTE SCREENSHOT OP HET NET! WE HEBBEN HEM MAAR NIET GEBELD, WANT DAN SLAAT HIJ ZICH HELEMAAL DRIE KEER VOOR Z'N KOP DAT HIJ VOOR ÉÉN KEER Z'N LAPTOP BEWUST HAD THUISGELATEN.

» KLAAR ZIJN VOOR DE LAUNCH VAN DE 3DS EN DIK TIEN LAUNCHGAMES, DIE ALLEMAAL GEREVIEWD DIENEN TE WORDEN. MISSCHIEN MOETEN WE MAAR EEN SPECIALE REDACTEUR AANNEMEN DIE ALLEEN 3D GAMES GAAT DOEN EN DAAR VOLSTREKT GEEN LAST VAN HEEFT... EN JUIST KOTSZIEK WORDT ALS IE EEN GEWOON SPEL SPEELT.

» IN MEI ZOU BACK TO THE FUTURE DOUBLE VISIONS MOETEN UITKOMEN. NAAR WIJ HOPEN NIET IN 3D, WANT DOUBLE VISIONS IN DRIE DIMENSIES...

» ONZE HERSENS RESETTEN ALS WE STRAKS OPERATION FLASHPOINT RED RIVER (ZIE SCREEN) MOGEN GAAN SPELEN, WANT MET DIE REN-JE-ROT BLACK OPS MENTALITEIT ZIJN WE NA DRIE UUR GAMEN NOG NIET VOORBIJ DE TUTORIAL.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- X JAN, WE HEBBEN EEN STOERE COWBOYGAME VOOR JE. ALLEEN SPEELT IE NIET ECHT IN HET WILDE WESTEN...
- X ZO JURJEN, DUS JIJ WILDE OOK WEL EENS FREEROAMEN. WAT DACHT JE VAN SAINTS ROW 3?
- X ER IS IETS MET EEN RODE RIVIER... MAAR ED, HET IS TOCH RODE ZEE?
- X JJ, JE MAG WEER SCHEUREN. OP DE SPELCOMPUTER NATUURLIJK, WANT JOU DE ECHTE SNELWEG OP STUREN, IS ONS IETS TE RISKANT.
- X EEN SCHILDERACHTIGE GAME OP DE DS, DAT IS IETS VOOR JURJEN, NAAR WIJ DACHTEN.
- X FINISH HIM!!!!!!!!
- X INSTORTENDE GEBOUWEN EN HOGE SNELHEDEN OP DE PS3... BLAAST MOTORSTORM ONS WEG, JEROEN?
- X IK KIES JOU, JURJEN!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 209 LIGT 15 APRIL IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power_Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

03ty Rutger
Bulletstorm niet alleen de kogels maar ook de scheldwoorden vliegen je om de oren #PUtwit
1 hour ago

Razedd Rachid
En dit spel was er toch alleen voor de PS2? :p #putwit http://twitpic.com/42p2h2
22 Feb

Niek_B Niek Bonenkamp
Wow. #Killzone3 is echt episch #putwit
20 Feb

BasdeGr bas de groot
@Power_Unlimited ok dank jullie wel! #putwit
19 Feb

kcawp kevin de wit
nieuwe pu aant lezen :D #putwit
19 Feb



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT





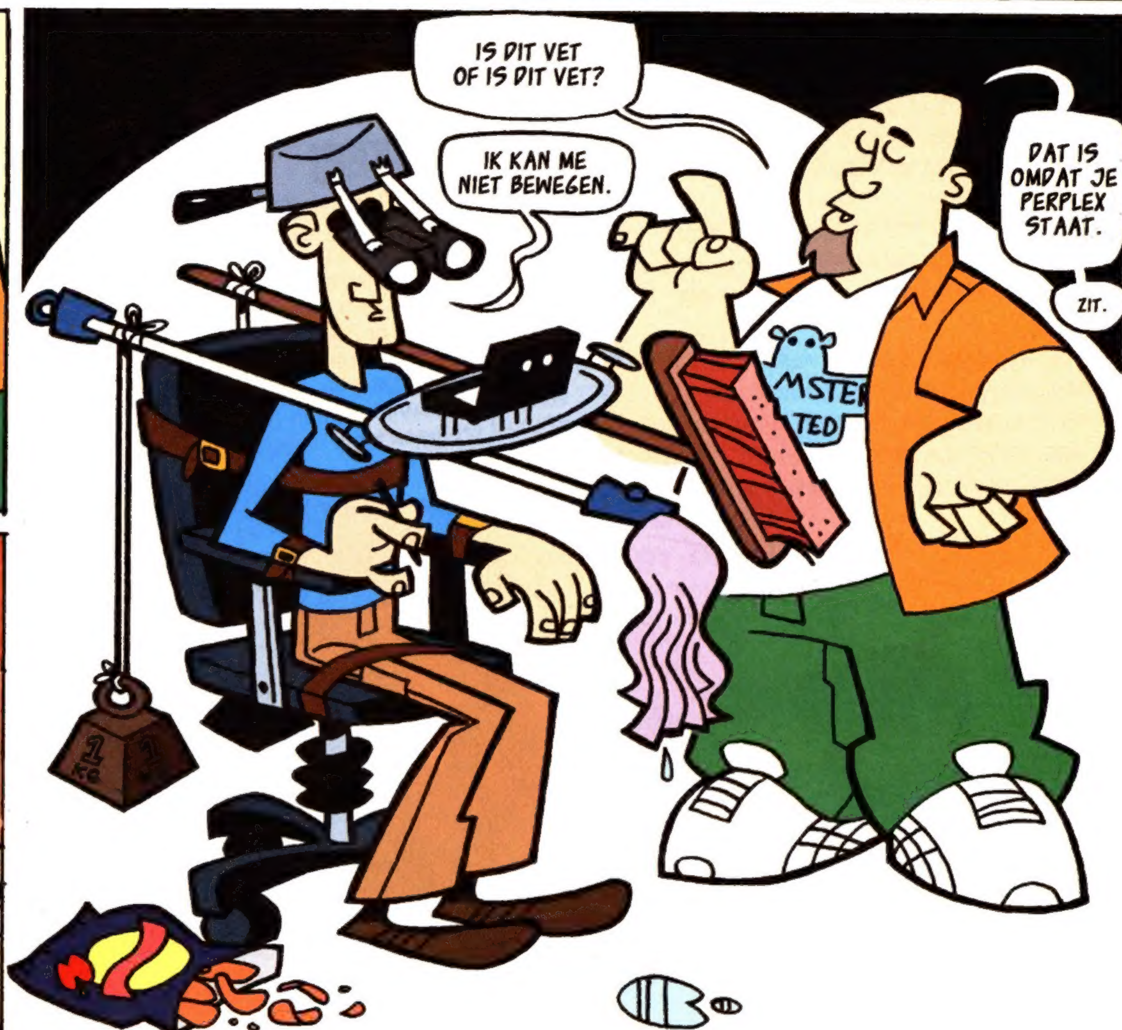




* WAARGEBEURD








HOMEFRONT
HOME IS WHERE THE HE IS.
WAR
15 MAART 2011